

**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR BERBASIS *ADOBE FLASH CS3*
PROFFESIONAL MATERI GULING DEPAN DAN GULING BELAKANG
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMP N 1 SALAM**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Sutrisno

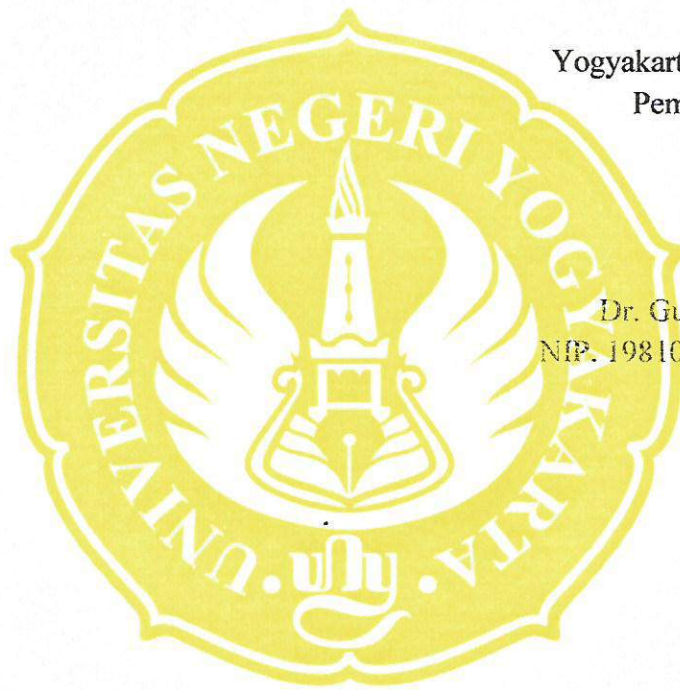
11601244093

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *Adobe Flash CS3 Proffesional* Materi Guling Depan dan Guling Belakang Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP” yang disusun oleh Sutrisno, NIM 11601244093 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 29 Mei 2015
Pembimbing



Dr. Guntur, M. Pd
NIP. 198109262006041001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Sutrisno

NIM : 11601244093

Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *Adobe Flash CS3 Profesional* Materi Guling Depan dan Guling Belakang Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP N 1 Salam” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain. Kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah sah. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 29 Mei 2015

Yang menyatakan,



Sutrisno

NIM. 11601244093

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *Adobe Flash CS3 Profesional* Materi Guling Depan dan Guling Belakang Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP N 1 Salam” yang disusun oleh Sutrisno, NIM 11601244093 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 25 Juni 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Guntur, M. Pd	Ketua Penguji		03/07-2015
Hari Yulianto, M. Kes	Sekretaris Penguji		03/07-2015
Ahmad Rithaudin, M. Or	Penguji I		01/07-2015
Ngatman, M. Pd	Penguji II		03/07-2015

Yogyakarta, Juli 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan



Drs. Rumpis Agus Sudarko, M. S
NIP. 19600824 198601 1 001

MOTTO

1. sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain dan hanya kepada tuhanlah hendaknya kamu berharap.(QS. 94: 6-8)
2. Bukan hasil akhir tapi proses menuju hasil akhir itu yang terpenting, maka janganlah takut gagal sebelum mencoba karena kegagalan adalah pengalaman yang sangat berharga untuk usaha selanjutnya.
3. Lakukan yang terbaik dari usaha yang bisa kita lakukan selebihnya Tuhan yang menyelesaikan.

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur skripsi ini penulis persembahkan :

1. “Allah SWT, Penuntun kebenaran, tempatku memohon dan berserah diri”
2. “bapak Rohmad tercinta yang selalu mengajari untuk terus berjuang dan pantang menyerah”
3. “Ibu Supariyah tersayang yang selalu memberikan tiada henti selalu mencurahkan kasih sayang dan doa untuk ku”
4. “Adikku Febiyanto, terima kasih dukungan, bantuan, dan semangat yang diberikan”

**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ADOBE FLASH CS 3
PROFFESIONAL MATERI GULING DEPAN DAN GULING BELAKANG
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMP N 1 SALAM**

**Oleh:
Sutrisno
11601244093**

ABSTRAK

Pengembangan sumber belajar ini dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ada, yaitu karena kurangnya pemahaman dan motivasi peserta didik dengan materi guling depan dan guling belakang. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan media atau sumber belajar yang ada, sehingga perlu adanya strategi untuk membantu peserta didik dalam pemahaman dan menarik motivasi peserta didik terhadap materi guling depan dan guling belakang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *Compact Disc* pembelajaran materi guling depan dan guling belakang untuk peserta didik kelas VII SMP.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model prosedural. Prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri atas lima tahapan yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, yaitu (1) tahap pendahuluan, (2) tahap pengembangan desain, (3) tahap pengembangan *software*, (4) tahap validasi dan ujicoba. (5) Tahapan terakhir berupa CD pembelajaran.

Hasil penelitian ini adalah CD sumber belajar materi guling depan dan guling belakang untuk peserta didik kelas VII SMP N 1 Salam. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi adalah “baik” dengan rerata skor 4,05, sedangkan hasil validasi ahli media adalah “baik” dengan rerata skor 4.19. hasil angket tanggapan peserta didik pada uji coba satu lawan satu adalah “sangat baik” dengan rerata skor 4,53. Pada uji coba kelompok kecil adalah “sangat baik” dengan rerata skor 4,39. Pada uji coba kelompok besar adalah “sangat baik” dengan rerata skor 4,28. Dengan demikian sumber belajar tersebut layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik.

Kata kunci: *sumber belajar, senam lantai guling depan dan guling belakang, adobe flash CS 3 professional*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa dipanjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *Adobe Flash CS3 Profesional* Materi Guling Depan dan Guling Belakang Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP N 1 Salam” dapat terselesaikan dengan baik. Tugas akhir skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan guna meraih gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Bapak Rumpis Agus Sudarko, M. S, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan izin penelitian,
3. Bapak Amat Komari, M. Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan masukan-masukan dalam penelitian ini,
4. Bapak Dr. Guntur, M. Pd, selaku dosen pembimbing yang dengan penuh keseriusan, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, nasehat, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Aris Fajar Pambudi, M. Or, selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan nasehatnya selama menempuh pendidikan di universitas Negeri Yogyakarta,
6. Ibu Dr. Sri Winarni, M.Pd dan Ibu Nur Rohmah Muktiani, M.Pd, selaku ahli materi dan ahli media yang telah membantu mengevaluasi dan memberikan saran-saran untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

7. Seluruh dosen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat sebagai menuju lapangan pekerjaan,
8. Ibu Dra. Hj. Atmi Tri Wigati, M. Pd, selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Salam beserta guru dan karyawan. Terima kasih atas izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut,
9. Bapak Drs. Slamet dan Bapak Tri Maryanto S. Pd, selaku guru olahraga SMP Negeri 1 Salam yang telah membantu pelaksanaan penelitian sampai selesai,
10. Teman-teman jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi PJKR D angkatan 2011,
11. Sahabatku (Dwi Arif S, Wahyu Dwi S, Yoga Dwi N, B. Bramasakti NS, Nurita Rohmah, Aditya Bayu A, Linawati, Rian Setyawan),
12. Mas Arsi yang sudah mengenalkan *Adobe Flash CS3 Professional* dan membantu untuk mengerjakannya,
13. Susi Andriani yang selalu menemani hari-hariku dan memberikan semangat, doa, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi,
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang memberikan bantuan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini jauh dari sempurna baik dari segi sisi, susunan bahasa, maupun tulisannya. Kritik dan saran membangun dari semua pihak akan diterima dengan senang hati untuk menuju kesempurnaan. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan, serta bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan penelitian ini.

Yogyakarta, 29 Mei 2015

Sutrisno

DAFTAR ISI	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	9
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	9
a. Belajar	9
b. Pembelajaran	10
c. Media Pembelajaran	11
2. Sumber Belajar	15
a. Pengertian Sumber belajar	15
b. Fungsi Sumber Belajar	17
c. Sumber Belajar Berbasis Komputer	18
3. Pengertian <i>Adobe Flash CS3 Professional</i>	22
4. Pengertian Senam Lantai Guling Depan dan Guling belakang	28
a. Pengertian Senam	28
b. Pengertian Senam Lantai	29
c. Guling Depan	33

d. Guling Belakang	36
5. Karakteristik Peserta Didik SMP	39
B. Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Berfikir	42
 BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	45
B. Desain Penelitian	45
C. Definisi Operasional Variabel	46
D. Prosedur Pengembangan Sumber Belajar	47
E. Uji Coba Produk	52
F. Metode Pengambilan Data	54
G. Instrumen Pengumpulan Data	55
1. Instrumen Penilaian Kualitas Sumber Belajar	55
a. Penilaian Oleh Dosen Ahli Materi	55
b. Penilaian Oleh Dosen Ahli Media	56
2. Instrumen Tanggapan Peserta Didik	57
H. Teknik Analisis Data	58
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Penelitian	60
1. Tahap pengembangan	60
2. Tahap validasi dan uji coba sumber belajar	63
3. Analisis data	77
4. Produk akhir sumber belajar senam lantai guling depan dan guling belakang	115
B. Pembahasan	120
1. Tanggapan ahli materi	120
2. Tanggapan ahli media	120
3. Tanggapan peserta didik uji coba satu lawan satu	121
4. Tanggapan peserta didik uji coba kelompok kecil	122
5. Tanggapan peserta didik uji coba kelompok besar	123
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	125
B. Implikasi	126
C. Keterbatasan	127
D. Saran	127
 DAFTAR PUSTAKA	129
 LAMPIRAN	131

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.	Daftar Istilah Dalam <i>Adobe Flash CS3 Professional</i>	23
Tabel 2.	Angket Penilaian Oleh Dosen Ahli Materi	56
Tabel 3.	Angket Penilaian Oleh Ahli Media	57
Tabel 4.	Angket Tanggapan Peserta didik	58
Tabel 5.	Kriteria Penilaian Kualitas Sumber Belajar dan Tangapan Peserta didik	59
Tabel 6.	Skor Aspek Kualitas Materi Sumber Belajar Dari Ahli Materi Tahap I dan Tahap II	64
Tabel 7.	Skor Aspek Isi Sumber Belajar Dari Ahli Materi Tahap I dan Tahap II	65
Tabel 8.	Skor Penilaian Aspek Tampilan Sumber Belajar Dari Ahli Media Tahap I dan Tahap II	67
Tabel 9.	Skor Penilaian Aspek Pemrograman Sumber Belajar Dari Ahli Media Tahap I dan Tahap II	68
Tabel 10.	Penilaian aspek kemudahan pemahaman uji coba satu lawan satu	70
Tabel 11.	Penilaian aspek kemandirian peserta didik uji coba satu lawan satu	70
Tabel 12.	Penilaian aspek penyajian sumber belajar uji coba satu lawan satu	71
Tabel 13.	Penilaian aspek pengoprasian sumber belajar uji coba satu lawan satu	71
Tabel 14.	Penilaian aspek kemudahan pemahaman uji coba kelompok kecil	72
Tabel 15.	Penilaian aspek kemandirian peserta didik uji coba kelompok kecil	73
Tabel 16.	Penilaian aspek penyajian sumber belajar uji coba kelompok kecil	73
Tabel 17.	Penilaian aspek pengoprasian sumber belajar uji coba kelompok kecil	74
Tabel 18.	Saran perbaikan dan revisi dari uji coba kelompok kecil	74
Tabel 19.	Penilaian aspek kemudahan pemahaman uji coba kelompok kecil	75
Tabel 20.	Penilaian aspek kemandirian peserta didik uji coba kelompok besar	76
Tabel 21.	Penilaian aspek penyajian sumber belajar uji coba kelompok besar	76
Tabel 22.	Penilaian aspek pengoprasian sumber belajar uji coba kelompok besar	77
Tabel 23.	Distribusi frekuensi penilaian aspek materi pembelajaran oleh dosen ahli materi tahap I	78
Tabel 24.	Distribusi frekuensi penilaian aspek isi oleh dosen ahli materi tahap I	79

Tabel 25.	Kualitas produk sumber belajar hasil validasi oleh dosen ahli materi tahap I	79
Tabel 26.	Distribusi frekuensi penilaian aspek materi pembelajaran oleh dosen ahli materi tahap II	
Tabel 27.	Distribusi frekuensi penilaian aspek isi oleh dosen ahli materi tahap II	81
Tabel 28.	Kualitas produk sumber belajar hasil validasi oleh dosen ahli materi tahap II	82
Tabel 29.	Distribusi frekuensi penilaian aspek tampilan oleh dosen ahli media tahap I	84
Tabel 30.	Distribusi frekuensi penilaian aspek pemrograman oleh dosen ahli media tahap I	85
Tabel 31.	Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Validasi Oleh Dosen Ahli Media Tahap I	86
Tabel 32.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Oleh Dosen Ahli Media Tahap II	87
Tabel 33.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman Oleh Dosen Ahli Media Tahap II	88
Tabel 34.	Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Validasi Oleh Dosen Ahli Media Tahap II	89
Tabel 35.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Oleh Dosen Ahli Media Tahap III	90
Tabel 36.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman Oleh Dosen Ahli Media Tahap III	91
Tabel 37.	Kualitas produk sumber belajar hasil validasi oleh dosen ahli media tahap III	92
Tabel 38.	Penilaian aspek kemudahan pemahaman pada uji coba satu lawan satu	93
Tabel 39.	Distribusi frekuensi penilaian aspek kemudahan pemahaman uji coba satu lawan satu	94
Tabel 40.	Penilaian aspek kemandirian pada uji coba satu lawan satu	95
Tabel 41.	Distribusi frekuensi penilaian aspek kemandirian uji coba satu lawan satu	95
Tabel 42.	Penilaian aspek penyajian sumber belajar pada uji coba satu lawan	96
Tabel 43.	Distribusi frekuensi penilaian aspek penyajian sumber belajar uji coba satu lawan satu	96
Tabel 44.	Penilaian aspek pengoperasian sumber belajar pada uji coba satu lawan satu	97
Tabel 45.	Distribusi frekuensi penilaian aspek pengoperasian sumber belajar uji coba satu lawan satu	97
Tabel 46.	Kualitas produk sumber belajar hasil uji coba satu lawan satu ...	98
Tabel 47.	Penilaian aspek kemudahan pemahaman pada uji coba kelompok kecil	100
Tabel 48.	Distribusi frekuensi penilaian aspek kemudahan pemahaman uji coba kelompok kecil	100

Tabel 49.	Penilaian aspek kemandirian pada uji coba kelompok kecil	101
Tabel 50.	Distribusi frekuensi penilaian aspek kemandirian uji coba kelompok kecil	101
Tabel 51.	Penilaian aspek penyajian sumber belajar pada uji coba kelompok kecil	102
Tabel 52.	Distribusi frekuensi penilaian aspek penyajian sumber belajar uji coba kelompok kecil	103
Tabel 53.	Penilaian aspek pengoperasian sumber belajar pada uji coba kelompok kecil	104
Tabel 54.	Distribusi frekuensi penilaian aspek pengoperasian sumber belajar uji coba kelompok kecil	104
Tabel 55.	Kualitas produk sumber belajar hasil uji coba kelompok kecil ...	105
Tabel 56.	Penilaian aspek kemudahan pemahaman pada uji coba kelompok besar	107
Tabel 57.	Distribusi frekuensi penilaian aspek kemudahan pemahaman uji coba kelompok besar	108
Tabel 58.	Penilaian aspek kemandirian pada uji coba kelompok besar	109
Tabel 59.	Distribusi frekuensi penilaian aspek kemandirian uji coba kelompok besar	109
Tabel 60.	Distribusi frekuensi penilaian aspek kemandirian uji coba kelompok besar	110
Tabel 61.	Distribusi frekuensi penilaian aspek penyajian sumber belajar uji coba kelompok besar	111
Tabel 62.	Penilaian aspek pengoperasian sumber belajar pada uji coba kelompok besar	112
Tabel 63.	Distribusi frekuensi penilaian aspek pengoperasian sumber belajar uji coba kelompok besar	113
Tabel 64.	Kualitas produk sumber belajar hasil uji coba kelompok besar ..	114

DAFTAR DIAGRAM

Halaman

Diagram 1.	Penilaian aspek meteri pembelajaran oleh ahli materi tahap I ...	78
Diagram 2.	Penilaian aspek isi oleh ahli materi tahap I	79
Diagram 3.	Kualitas produk sumber belajar hasil validasi oleh ahli materi tahap I	80
Diagram 4.	Penilaian aspek meteri pembelajaran oleh ahli materi tahap II ..	81
Diagram 5.	pek isi oleh ahli materi tahap II	82
Diagram 6.	Kualitas produk sumber belajar hasil validasi oleh ahli materi tahap II	83
Diagram 7.	Penilaian aspek tampilan oleh ahli media tahap I	84
Diagram 8.	Kualitas produk sumber belajar hasil validasi oleh ahli media tahap I	85
Diagram 9.	Penilaian aspek kemudahan pemahaman pada uji coba satu lawan satu	86
Diagram 10.	Penilaian aspek kemandirian pada uji coba satu lawan satu	87
Diagram 11.	Penilaian aspek penyajian sumber belajar pada uji coba satu lawan satu	88
Diagram 12.	Penilaian aspek pengoperasian sumber belajar pada uji coba satu lawan satu	89
Diagram 13.	Kualitas produk sumber belajar hasil uj coba satu lawan satu ...	90
Diagram 14.	Penilaian aspek kemudahan pemahaman pada uji coba kelompok kecil	91
Diagram 15.	Penilaian aspek kemandirian pada uji coba kelompok kecil	92
Diagram 16.	Penilaian aspek penyajian sumber belajar pada uji coba kelompok kecil	94
Diagram 17.	Penilaian aspek pengoperasian sumber belajar pada uji coba kelompok kecil	95
Diagram 18.	Kualitas produk sumber belajar hasil uj coba kelompok kecil ...	96
Diagram 19.	Penilaian aspek kemudahan pemahaman pada uji coba kelompok besar	98
Diagram 20.	Penilaian aspek kemandirian pada uji coba kelompok besar	99
Diagram 21.	Penilaian aspek penyajian sumber belajar pada uji coba kelompok besar	100
Diagram 22.	Penilaian aspek pengoperasian sumber belajar pada uji coba kelompok besar	102
Diagram 23.	Kualitas produk sumber belajar hasil uji coba kelompok besar .	103
Diagram 24.	Penilaian aspek pengoperasian sumber belajar pada uji coba kelompok kecil	105
Diagram 25.	Kualitas produk sumber belajar hasil uji coba kelompok kecil ..	106
Diagram 26.	Penilaian aspek kemudahan pemahaman pada uji coba kelompok besar	108
Diagram 27.	Penilaian aspek kemandirian pada uji coba kelompok besar	110
Diagram 28.	Penilaian aspek penyajian sumber belajar pada uji coba kelompok besar	112

Diagram 29.	Penilaian aspek pengoperasian sumber belajar pada uji coba kelompok besar	114
Diagram 30.	Kualitas produk sumber belajar hasil uji coba kelompok besar .	115

DAFTAR GAMBAR	Halaman
Gambar 1. Posisi Media Dalam Sistem Pembelajaran	12
Gambar 2. Kerucut pengalaman Edgar Dale	17
Gambar 3. Halaman awal <i>adobe flash CS3 Proffesional</i>	23
Gambar 4. Jendela utama <i>Adobe Flash CS3 Proffesional</i>	24
Gambar 5. <i>Toolbox Adobe Flash CS3 Proffesional</i>	25
Gambar 6: Pendaratan menggunakan kaki dan tangan	30
Gambar 7: Gerakan posisi statis	31
Gambar 8: Gerakan berpindah tempat	31
Gambar 9: Gerakan ayunan	32
Gambar 10: Gerakan berputar	32
Gambar 11: Gerakan melompat	32
Gambar 12: Layangan dan ketinggian	33
Gambar 13. Guling Depan Dengan Sikap Jongkok	34
Gambar 14. Guling depan dengan sikap berdiri	34
Gambar 15. Menggulingkan badan	35
Gambar 16. Membulatkan badan	35
Gambar 17. Latihan menggulingkan badan	36
Gambar 18. Berguling dengan bidang miring	36
Gambar 19. Gerobak dorong guling depan	36
Gambar 20. Cara Melakukan Guling belakang	37
Gambar 21. Latihan mengangkat kaki	38
Gambar 22. latihan mengangkat kedua kaki.....	38
Gambar 23. Latihan berguling ke belakang	38
Gambar 24. Latihan berguling ke belakang	39
Gambar 25. Prosedur Pengembangan Sumber Belajar	51
Gambar 26. Tampilan Intro Produk Akhir	116
Gambar 27. Tampilan Intro Produk Akhir	116
Gambar 28. Tampilan Menu Belajar Produk Akhir	116
Gambar 29. Tampilan Isi Standar Kompetensi Produk Akhir	116

Gambar 30. Tampilan Menu Materi Produk Akhir	116
Gambar 31. Tampilan Isi Menu Materi Produk Akhir	116
Gambar 32. Tampilan Menu Video Produk Akhir	116
Gambar 33. Tampilan Isi Menu Video Produk Akhir	116
Gambar 34. Tampilan Daftar Pustaka Produk Akhir	117
Gambar 35. Tampilan Menu Evaluasi Produk Akhir	117
Gambar 36. Tampilan Menu Profil Produk Akhir	117
Gambar 37. Tampilan Penutup Produk Akhir	117

DAFTAR LAMPIRAN		Halaman
Lampiran 1	Lembar evaluasi untuk ahli materi tahap I	132
Lampiran 2	Lembar evaluasi untuk ahli materi tahap II	136
Lampiran 3	Lembar evaluasi untuk ahli media tahap I	140
Lampiran 4	Lembar evaluasi untuk ahli media tahap II	144
Lampiran 5	Lembar evaluasi untuk ahli media tahap III	148
Lampiran 6	Lembar tanggapan peserta didik	152
Lampiran 7	Data uji coba	155
Lampiran 8	Surat izin penelitian	161
Lampiran 9	Surat permohonan validasi	168
Lampiran 10	Flowchart sumber belajar	170
Lampiran 11	Materi CD pembelajaran	171
Lampiran 12	Lembar observasi	208
Lampiran 13	Lembar wawancara dengan peserta didik	211
Lampiran 14	Dokumentasi	212

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitasnya ke arah yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya. Saat ini dunia pendidikan semakin berkembang, berbagai pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Di sekolah, pendidikan merupakan bagian dari pendewasaan peserta didik agar mengembangkan bakat dan potensi diri yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, untuk itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak (Muhajir, 2013: vii). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sangat penting untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan

dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Dengan mengikuti Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, peserta didik akan mengaktualisasi gerak, sikap, serta perilaku secara spontan maupun alami. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan juga didesain secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, baik ranah jasmani, psikomotorik, kognitif, dan afektif bagi setiap peserta didik (BSNP, 1: 2006).

Guling depan dan guling belakang adalah salah satu materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang diajarkan di sekolah menengah pertama khususnya kelas VII. Dalam silabus kurikulum KTSP SMP kelas VII dituliskan standar kompetensi : 2. Mempraktekkan teknik dasar senam lantai dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Kompetensi dasar : 2.1 mempraktekkan teknik dasar gerak guling depan serta nilai kedisiplinan, keberanian dan tanggung jawab dan 2.2 mempraktekkan teknik dasar gerak guling belakang serta nilai kedisiplinan, keberanian dan tanggung jawab.

Guling depan dan guling belakang merupakan materi dasar paling sederhana dibandingkan senam lantai yang lainnya, seperti *handstand*, *headstand*, meroda, loncat harimau, dan kayang. Hal ini dikarenakan berguling merupakan dasar dari gerakan senam lantai. Meskipun guling depan dan guling belakang dikatakan sebagai materi yang paling sederhana tetapi masih banyak peserta didik yang belum bisa melakukan teknik guling depan dan guling belakang secara maksimal dikarenakan pemahaman akan teknik guling depan dan guling depan yang diperoleh peserta didik masih kurang.

Berdasarkan hasil pengamatan selama Praktek Pengalaman Lapangan dan observasi yang dilakukan pada peserta didik kelas VII SMP N 1 Salam, nampak para peserta didik kurang berminat, kurang termotivasi, serta kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran senam lantai karena merasa tidak berani untuk mencoba melakukan terlebih pada saat sikap awal dan sikap pelaksanaan yang tidak sesuai pedoman pelaksanaan, sehingga berdampak pada kriteria kelulusan minimal yang tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang menunjukkan dalam enam kelas hampir 31% dari peserta didik kelas VII tidak mampu mencapai nilai ketuntasan belajar 75. Suatu kelas disebut tuntas belajar apabila kelas tersebut minimal 85% peserta didik yang mencapai nilai sesuai kriteria ketuntasan. Sedangkan hasil dari persentase didapat bahwa hanya 69% saja peserta didik yang mampu mencapai nilai sesuai dengan kriteria. Alasan ini menguatkan mengapa penelitian ini perlu dilakukan di SMP N 1 Salam. Berdasarkan hasil pengamatan proses belajar mengajar pada materi guling depan dan guling belakang masih sepenuhnya dengan bimbingan guru sehingga jika tidak dibimbing sering kali peserta didik tidak melakukan semua tahapan proses gerakan yang dilakukan kecuali bagi mereka yang dapat dengan cepat memahami.

Metode pembelajaran materi gerak guling depan dan guling belakang masih bersifat konvensional dan monoton yaitu guru masih mengandalkan metode ceramah dan komando atau memberi contoh, selain itu metode latihan yang berulang-ulang membuat peserta didik bosan. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi gerak guling depan dan guling belakang. Kurangnya motivasi

dan perhatian peserta didik menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima peserta didik. Oleh karena itu sangat penting adanya suatu media belajar yang dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam pemahaman dan penguasaan mengenai materi gerak guling depan dan guling belakang. Dengan media belajar mandiri peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Media belajar tersebut bisa berupa model, buku teks, film transparansi, kaset video, media berbasis komputer dan lainnya.

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi yang semakin pesat saat ini pemanfaatan ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi dalam bidang pendidikan sangatlah penting. Salah satu cara adalah dengan penggunaan sumber belajar sesuai dengan tujuan, materi dan karakteristik peserta didik itu sendiri. Dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi akan sangat membantu perkembangan belajar peserta didik untuk mencapai prestasi yang maksimal. Dengan pemanfaatan teknologi informasi dalam sumber belajar, perbedaan karakteristik serta minat dan bakat peserta didik akan diperhatikan, sehingga peserta didik dalam pembelajaran memperoleh pengetahuan sesuai dengan kebutuhannya sehingga belajar akan lebih efektif. Bentuk dari pemanfaatan teknologi informasi dalam media pembelajaran tersebut salah satunya adalah pengembangan aplikasi dengan menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional*.

Sumber belajar berbasis *Adobe Flash CS3 Professional* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar tidak hanya dari satu sumber,

tetapi memberikan kesempatan kepada subjek belajar untuk mengembangkan pengetahuan kognitif dengan lebih baik, kreatif dan inovatif. Tetapi dalam praktiknya masih belum optimal dan terbatas, untuk itu dengan pengembangan sumber belajar berbasis *Adobe Flash CS3 Professional* dalam belajar sebagai sumber belajar mandiri, pencapaian prestasi sebagai salah satu tujuan pembelajaran akan lebih mudah. Penggunaan media pengajaran visual diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar peserta didik, membantu keefektifan proses pembelajaran, menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau yang diberikan, pembelajaran menjadi lebih menarik, membawa kesegaran dan variasi baru bagi pengalaman belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak bosan dan tidak bersikap pasif.

Sumber belajar berbasis *Adobe Flash CS3 Professional* termasuk ke dalam media audio visual karena didalamnya terdapat paduan suara, video dan animasi gambar. *Adobe Flash CS3 Professional* jika digunakan sebagai sumber belajar memiliki keunggulan seperti : (1) menghasilkan animasi, video dan gambar yang *powerfull*. (2) memiliki *feature-feature* yang tidak dimiliki perangkat lunak lain. Sumber belajar ini akan memberikan suasana belajar yang berbeda kepada para peserta didik.

Atas dasar permasalahan diatas peneliti mencoba untuk meneliti tentang pengembangan sumber belajar berbasis *adobe flash CS3 professional* Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi senam lantai guling depan dan guling

belakang untuk peserta didik SMP kelas VII. Hasil dari penelitian ini diharapkan menarik minat peserta didik dan memberikan kemudahan dalam pemahaman dan penguasaan materi dengan penyajian yang menarik, bila memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar mata pelajaran senam lantai.
2. Pembelajaran yang konvensional dan monoton kurang menarik perhatian peserta didik.
3. Terbatasnya fokus guru terhadap siswa berdasarkan faktor *gender*.
4. Kurangnya variasi sumber belajar peserta didik dalam pembelajaran gerak guling depan dan guling belakang sehingga peserta didik kurang aktif. Kurang aktifnya peserta didik ini dikarenakan tidak adanya gambar tiga dimensi yang dapat memperjelas sebuah proses gerak. Maka dibutuhkan media pembelajaran berupa video.
5. Perlunya pengembangan media pembelajaran dan sumber belajar pada pembelajaran senam lantai dengan materi guling depan dan guling belakang.
6. Perlunya tanggapan siswa terhadap sumber belajar berbasis *Adobe Flash CS 3 Professional* sebagai sumber belajar mandiri pada materi guling depan dan guling belakang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi agar tidak terlalu luas dan lebih fokus pembahasannya, yaitu pengembangan dan kelayakan sumber belajar berbasis *abobe flash CS3 proffesional* yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi senam lantai gerak guling depan dan guling belakang untuk peserta didik SMP kelas VII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti yaitu : “Bagaimana pengembangan sumber belajar senam lantai materi guling depan dan guling belakang dengan menggunakan aplikasi *adobe flash CS3 proffesional* yang layak digunakan untuk Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk peserta didik kelas VII SMP?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk:

Menghasilkan produk berupa CD pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada materi senam lantai materi guling depan dan guling belakang untuk peserta didik SMP kelas VII yang berkualitas sehingga layak untuk diterapkan dan juga dapat digunakan peserta didik sebagai sumber belajar mandiri.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak, antara lain:

1. Secara Teoritis

penelitian ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap pelajaran khususnya senam lantai materi guling depan dan guling belakang serta memberikan sumbangan memberikan kontribusi yang positif dan konstruktif bagi ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media.

2. Secara praktis

- a. Meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari senam lantai materi guling depan dan guling belakang untuk peserta didik kelas VII dan sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran senam lantai di SMP.
- b. Bagi peneliti, mendapat pengalaman dalam pelaksanaan penelitian, mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran, memperdalam tentang pembelajaran senam lantai.
- c. Bagi guru, Penelitian ini diharapkan dapat membantu para pendidik dalam mendukung penyampaian materi senam lantai rangkaian gerak guling depan dan guling belakang, serta merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.
- d. Bagi universitas, penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan acuan bagi pelaksanaan penelitian-penelitian yang relevan.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat belajar dan pembelajaran

a. Belajar

Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang sangat penting. Belajar sebagai suatu aktivitas mental dan psikis berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan sikap dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan, serta nilai dan sikap. Daryanto (2012: 16) mengungkapkan belajar adalah perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai suatu pola respon yang berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, kecakapan atau pemahaman. Trianto (2010: 17) juga mengungkapkan belajar merupakan proses dimana terjadi perubahan perilaku seseorang yang tadinya belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta dapat bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.

Tidak jauh berbeda dengan Trianto, Jamil Suprihatiningrum (2013: 15) juga mengungkapkan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan.

Dari beberapa pendapat yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu untuk menjadi

lebih baik serta menambah pengetahuan yang didasarkan pada pengalaman sebelumnya yang dapat bermanfaat bagi individu itu sendiri maupun lingkungannya. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah dengan perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

b. Pembelajaran

Trianto (2010: 17) mengemukakan pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya dengan maksud untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Daryanto (2012: 19) pembelajaran (*intruction*) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*) yang penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas subjek didik. Jamil suprihatiningrum (2013: 75) pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan guru untuk membantu peserta didik agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu memudahkan mencapai tujuan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan belajar yang dilakukan secara sadar yang terjadi berulang-ulang dalam rangka menciptakan tujuan yang diharapkan. Pembelajaran juga merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil dan tidaknya pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dipengaruhi kemampuan peserta didik. Karena itu, guru perlu memiliki berbagai strategi dalam

perencanaan pengajaran dan pembelajaran. Strategi ini memperhatikan beberapa aspek, seperti kemampuan motorik yang berbeda, tingkat kebugaran jasmani, perilaku, dan percaya diri. Selain itu guru perlu mengenali kesulitan yang akan dihadapi peserta didik, pengaruhnya terhadap pembelajaran dan membuat strategi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

c. Media Pembelajaran

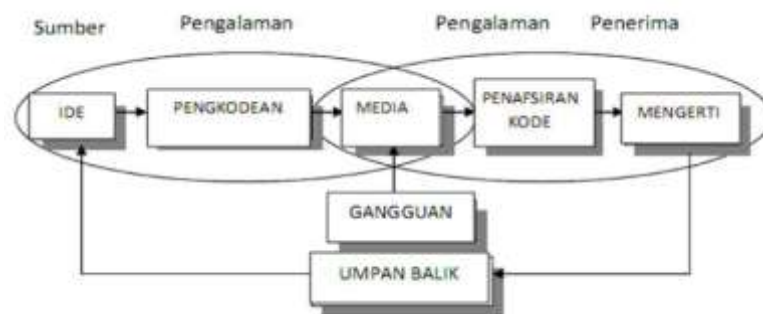
Dalam suatu proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang amat penting yang saling berkaitan adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari hal-hal abstrak dapat digunakan media. Media menjadi perantara dalam membantu memperjelas materi pelajaran.

Kata media merupakan kata jamak dari *medium*. Arief S Sadiman (2012: 6) menjelaskan medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi. Dalam pendidikan, media digunakan berbagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Arief S Sadiman (2012: 7) memperjelas bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Rusman (2012: 160) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan untuk mempertinggi interaksi guru dengan peserta didik

dan interaksi peserta didik dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar yang dapat menunjang metode mengajar yang digunakan guru dalam proses belajar. Sedangkan menurut Yudhi munadi (2013: 7-8) menjelaskan bahwa media pembelajaran dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Media dijadikan sebagai wadah informasi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik serta dapat menarik minat serta perhatian sehingga tujuan dari belajar dapat tercapai dengan baik. Agar guru dalam menggunakan media pendidikan dapat efektif, setiap guru harus dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan atau pengajaran. Media pembelajaran memiliki posisi tersendiri dalam pembelajaran, menurut Daryanto (2013: 7) :



Gambar 1. Posisi Media Dalam Sistem Pembelajaran
Sumber: Daryanto (2013: 7)

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Arsyad (2011: 26-27) mengemukakan manfaat media pembelajaran:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dengan demikian, tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran itu sendiri.

Untuk mengefektifkan proses pembelajaran, para peserta didik hendaknya memiliki banyak pengalaman. Salah satu agar peserta didik memiliki banyak pengalaman dan sekaligus untuk mengantisipasi adanya hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran, guru harus pandai menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yakni dengan menyediakan atau mengadakan media pembelajaran sebagai sumber-sumber belajar selain dari guru. Menurut Anderson yang dikutip oleh Sadiman S Arief (2012 : 89) mengidentifikasi media pembelajaran menjadi sepuluh kelompok : a) media audio, b) media cetak, c) media cetak bersuara, d) media proyeksi (visual) diam, e) media proyeksi dengan suara, f) media visual gerak, g) media audio visual gerak, h) objek, i) sumber manusia dan lingkungan, j) media komputer.

Arsyad (2011: 29) mengelompokkan media pembelajaran kedalam 4 kelompok, yaitu : a) media hasil teknologi cetak, b) media hasil teknologi audio visual, c) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, d) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan ciri-ciri media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang berupa alat bantu belajar yang dapat berupa suara, gambar, rekaman, film atau video, garis, simbol yang mungkin ditransformasikan dalam bentuk objek yang berupa rangkuman kejadian yang kemudian ditampilkan kembali sebagai gambaran yang akan mempermudah guru dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan adanya media peserta didik dapat berinteraksi secara audio dengan rekaman, visual dengan

gambar diam atau gambar bergerak dan secara audio visual dengan video atau film. Selain itu, media tersebut juga dapat menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digambarkan.

2. Sumber Belajar

a. Pengertian Sumber Belajar

Jamil suprihatiningrum (2013: 318) menjelaskan, sumber belajar adalah segala sesuatu baik berupa data, orang, atau benda yang dapat digunakan untuk memberikan kemudahan belajar bagi peserta didik. Nana Sudjana (1989: 77) sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Bentuk dari sumber belajar tidak terbatas, baik dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak kombinasi dari berbagai format yang dapat digunakan oleh peserta didik ataupun guru.

Dari penjelasan di atas sumber belajar dapat diartikan sebagai segala sesuatu atau lingkungan sekitar, orang, atau benda yang mengandung informasi yang dapat digunakan sebagai fasilitas dan memberi kemudahan belajar bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku. Karena belajar merupakan proses internal dalam diri manusia, maka guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar tersebut. Dari pengertian tersebut, maka sumber belajar dapat dikategorikan dalam beberapa macam. AECT (*Association For Educational Communication And Technology*) melalui Daryanto (2013: 145) membedakan enam sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar, yaitu :

- 1) Pesan; didalamnya mencakup kurikulum (GBPP) dan mata pelajaran.
- 2) Orang; didalamnya mencakup guru, orang tua, tenaga ahli dan sebagainya.
- 3) Bahan; suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku teks, modul, program video, film, OHT (*Over Head Transparency*), program slide, alat peraga dan sebagainya (biasa disebut *software*).
- 4) Alat; yang dimaksud adalah sarana untuk menyajikan bahan-bahan pada butir 3 di atas. Di dalamnya mencakup proyektor OHP, *slide*, film *tape recorder*, dan sebagainya
- 5) Teknik; adalah cara (*prosedur*) yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran.
- 6) Latar (*letting*) atau lingkungan; termasuk didalamnya adalah pengaturan ruang, pencahayaan, dan sebagainya.

Sedangkan berdasarkan asal usulnya sumber belajar menurut Jamil Suprihatiningrum (2013: 319), Mengatakan bahwa sumber belajar itu dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- 1) Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yaitu sumber belajar yang memang disengaja dibuat untuk tujuan pembelajaran. Sumber belajar semacam ini sering disebut bahan ajar. Contohnya antara lain buku pelajaran, modul, LKS, dan *handout*.
- 2) Sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang tidak secara khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran, tetapi dapat ditemukan, dipilih, dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Contohnya antara lain narasumber, kebun binatang, museum, laboratorium, studio, dan sebagainya.

Sumber belajar akan sangat bermakna apabila diorganisir melalui satu rancangan yang memungkinkan seseorang dapat memanfaatkannya sebagai

sumber belajar. Sumber belajar harus digunakan secara efektif dan efisien sehingga dapat melakukan kontak secara tepat pada peserta didik. Guru juga harus berusaha agar materi pengajaran yang disampaikan mudah diserap dengan baik oleh peserta didik. Untuk itu perlu diusahakan agar peserta didik dapat menggunakan sebanyak mungkin alat indera yang dimiliki. Makin banyak alat indera yang digunakan untuk mempelajari sesuatu, makin memudahkan untuk mengingat apa yang dipelajari.

b. Fungsi Sumber Belajar

Menurut Edgar Dale (Daryanto, 2013: 14-15) yang terkenal dengan kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa pengalaman belajar seseorang, 75% diperoleh melalui indera lihat, 13% melalui indera dengar, dan selebihnya melalui indera lain. Menurut Dale, pengalaman seseorang berlangsung mulai dari tingkat yang konkrit menuju tingkat yang abstrak dalam bentuk lambang kata melalui tahapan sebagai berikut:



Gambar 2. Kerucut pengalaman Edgar Dale
Sumber: Daryanto (2013: 15)

Menurut Hanafi melalui Karwono (2007: 6-7) agar sumber belajar yang ada dapat berfungsi dalam pembelajaran harus dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya, fungsi sumber belajar tersebut adalah untuk :

- 1) Meningkatkan produktifitas pendidikan dengan jalan membantu guru untuk mempercepat laju belajar dan menggunakan waktu secara lebih baik, serta mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi sehingga dapat lebih membina dan mengembangkan gairah peserta didik.
- 2) Memberikan pendidikan yang sifatnya lebih individual dengan cara : 1) mengurangi control guru yang kaku dan tradisional, 2) memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuannya.
- 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara: 1) perencanaan program pembelajaran lebih sistematis, 2) pengembangan bahan pelajaran dengan dilandasi penelitian yang telah ada.
- 4) Lebih memantapkan pembelajaran dengan cara meningkatkan kemampuan manusia dalam penyajian data dan informasi secara lebih konkrit menggunakan berbagai media komunikasi.
- 5) Memungkinkan belajar seketika dengan memberikan pengertian yang bersifat langsung dengan realitas yang bersifat konkrit.
- 6) Penyajian pendidikan yang lebih luas melalui media massa dengan cara: 1) pemanfaatan secara bersama lebih luas atau kejadian yang langka, 2) penyajian informasi yang mampu menembus geografis.

c. Sumber Belajar Berbasis Komputer

Sumber belajar berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau mehal ini berkaitan dengan tuntutan akan keterampilan menggunakan ICT oleh guru. Menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor yang paling sering digunakan guru saat ini. Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para peserta didik dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer.

Arsyad (2011 : 53) mengatakan bahwa komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Rusman (2012: 47) menjelaskan bahwa komputer merupakan media elektronik yang dapat menerima informasi dalam bentuk input digital dengan

menggunakan kode *binner* dalam aplikasi programnya, dan menampilkan *out put* informasi dalam bentuk visualisasi data elektronik.

Dewasa ini komputer memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya. Selain itu komputer dapat merekam, menganalisa, dan memberi reaksi kepada respons yang diinput oleh pemakai atau peserta didik. Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut secara sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan, sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.

Berdasarkan keunggulan diatas, komputer akan sangat membantu sekali bila dijadikan media pembelajaran. Yudhi munadi (2013: 149) mengatakan komputer bisa dikatakan sebagai sumber belajar yang menyediakan berbagai macam bentuk media yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan merekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan, tidak hanya sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (*word prossesor*) saja.

Dapat disimpulkan bahwa komputer dewasa ini juga sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Multimedia berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu. Konsep interaktif dalam pengajaran paling erat kaitannya dengan media berbasis komputer. Proses belajar menggunakan komputer akan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mendapat materi pembelajaran yang otentik dan berinteraksi secara lebih luas.

Media komputer sengaja didesain interaksi dalam lingkungan pengajaran berbasis komputer pada umumnya mengikuti tiga unsur, yaitu 1) urutan instruksional yang dapat disesuaikan, 2) jawaban atau respon atau pekerjaan peserta didik, dan 3) umpan balik yang dapat disesuaikan.

Faktor yang mempengaruhi penggunaan komputer dalam pembelajaran adalah; 1) belajar harus menyenangkan, 2) interaktif, 3) kesempatan berlatih harus memotivasi, cocok, dan tersedia *feedback*. 4) menuntun dan melatih peserta didik dengan lingkungan informal (Arsyad, 2011: 166-169).

Kelebihan komputer sebagai alat bantu proses belajar menurut Hujair AH. Sanaky (2013: 210-211) antara lain :

- 1) Komputer memungkinkan pembelajar dapat belajar dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan.
- 2) Penggunaan komputer dalam proses belajar membuat pembelajar dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya.
- 3) Penggunaan komputer dapat menentukan kecepatan belajar dan memilih urutan belajar sesuai kebutuhan.
- 4) Komputer dapat membantu pembelajar yang memiliki kecepatan belajar lambat.
- 5) Komputer dapat memacu efektivitas belajar bagi pembelajar yang lebih cepat.
- 6) Komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan kemampuan untuk merekam hasil belajar.

- 7) Komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara sistematis.
- 8) Komputer dapat dirancang agar dapat memberikan preskripsi atau saran bagi pembelajar untuk melakukan kegiatan belajar tertentu.
- 9) Komputer memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik, dan animasi grafik.
- 10) Kapasitas memori yang dimiliki komputer memungkinkan pengguna menayangkan kembali hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya.
- 11) Penggunaan komputer dalam proses belajar dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil.

Disamping kelebihan dalam hal penggunaannya, peranan komputer juga mempunyai kekurangan. Kekurangan itu diantaranya :

- 1) Walaupun terdapat golongan harga secara dramatis dalam pembelian dan pengoperasiannya, proses pembelajaran dengan komputer relative lebih mahal dari media lain.
- 2) Merancang dan produksi program untuk kepentingan proses pembelajaran dengan komputer mempunyai konsekuensi biaya, waktu, dan tenaga yang tidak sedikit.
- 3) Pengadaan, pemeliharaan, dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) memerlukan biaya yang relatif tinggi.
- 4) Sering ada masalah yang tumpang tindih. Sering *software* yang disiapkan untuk satu komputer tidak dapat digunakan pada komputer lain.

- 5) Materi pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk digunakan dengan komputer, mungkin merupakan tugas laboratorium.
- 6) Komputer dapat memadamkan daya kreativitas peserta didik.
- 7) Ada peserta didik, khususnya peserta didik yang sudah dewasa mungkin bisa melawan cara pengontrolan proses belajar yang menurut mereka kaku dan mengekang (dalam arti semua prosedur harus sesuai dengan apa yang sudah diprogramkan sebelumnya dalam komputer tersebut).

3. Pengertian *Adobe Flash CS3 Professional*

Adobe flash yang dahulu bernama *macromedia flash* merupakan salah satu program animasi 2D vektor dari *software* komputer yang sangat handal. Dedy Izham (2012: 1) menjelaskan *flash* memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada dewasa ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

Flash memiliki kemampuan yang sangat tinggi namun sekaligus mudah digunakan (Dedy Izham, 2012: 2). File yang dihasilkan dari *adobe flash* mempunyai ekstensi.swf dan dapat diputar diweb *browser* yang telah ter-instal *adobe flash player*. Berikut ini daftar-daftar istilah dalam *adobe flash CS3 Professional* adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Daftar Istilah Dalam *Adobe Flash CS3 Professional*
Sumber: Madcoms (2008, 2-3)

Istilah	Keterangan
<i>Properti</i>	Suatu cabang perintah dari suatu perintah yang lain.
<i>Animasi</i>	Sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup.
<i>Actions Script</i>	Suatu perintah yang diletakkan pada suatu <i>frame</i> atau objek sehingga <i>frame</i> atau objek tersebut akan menjadi interaktif.
<i>Movie Clip</i>	Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.
<i>Frame</i>	Suatu bagian dari <i>layer</i> yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
<i>Scene</i>	<i>Scene</i> atau <i>slide</i> adalah layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa teks maupun gambar.
<i>Time Line</i>	Bagan lembar kerja yang digunakan untuk menampung <i>layer</i> .
<i>Masking</i>	Suatu perintah untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu <i>layer</i> dan isi <i>layer</i> tersebut akan tampak saat <i>movie</i> dijalankan.
<i>Layer</i>	Sebuah wadah untuk menampung satu gerakan objek.
<i>Key Frame</i>	Suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi.

Adobe flash CS3 professional dapat membuat animasi 2D, antara lain : animasi kartun dan animasi interaktif. Animasi disusun dengan menggabungkan adegan-adegan animasi hingga menjadi movie. Cara mengakses *Adobe flash CS3 Professional* pertama kali yaitu dengan menekan double klik pada icon awal yang ada pada dekstop atau melihat dari daftar progam. Tampilan halaman awal pada saat membuka *adobe Flash CS3 Professional* sebagai berikut :



Gambar 3. Halaman awal *adobe flash CS3 Professional*
Sumber: Madcoms (2008: 4)

Jendela utama pada *adobe flash CS3 Proffesional* merupakan awal pembuatan progam, pembuatan tersebut dilakukan dalam kotak *movie* dan *stage* yang didukung oleh *tool* lainnya. Panggung merupakan tempat objek diletakkan, tempat menggambar dan menganimasikan objek. Sedangkan panel disediakan untuk membuat gambar, mengedit gambar, menganimasi gambar, dan mengedit lainnya. Berikut ini merupakan bentuk tampilan jendela utama pada *Adobe Flash CS3 Proffesional*.



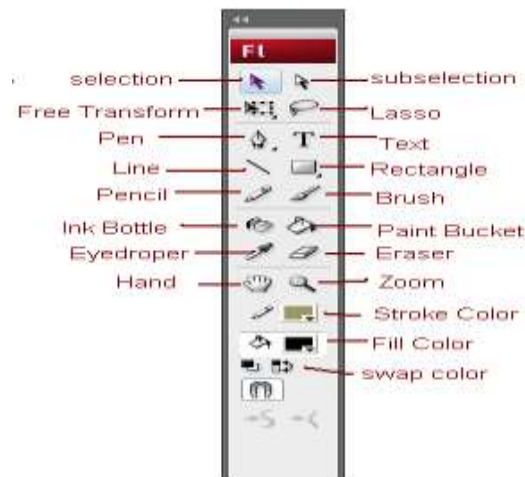
Gambar 4. Jendela utama *Adobe Flash CS3 Proffesional*

Sumber : Madcoms (2008: 5)

Keterangan gambar :

- 1) Menu *Bar* adalah kumpulan yang terdiri atas dasar menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori. Misalnya menu file terdiri atas perintah *New, Open, Save, Import, Export*, dan lain-lain.
- 2) *Timeline* adalah sebuah jendela panel yang digunakan untuk mengelompokkan dan mengatur isi sebuah *movie*, pengaturan tersebut meliputi penentuan masa tayang objek, pengaturan *layer*, dan lain-lain.
- 3) *Stage* adalah area untuk berkreasi dalam membuat animasi yang digunakan untuk mengkomposisi *frame-frame* secara individual dalam sebuah *movie*.

- 4) *Toolbox* adalah kumpulan *tools* yang sering digunakan untuk melakukan seleksi, menggambar, mewarnai objek, memodifikasi objek, dan mengatur gambar atau objek.
- 5) *Properties* adalah informasi objek-objek yang ada di *stage*. Tampilan panel *properties* secara otomatis dapat berganti-ganti dalam menampilkan informasi atribut-atribut *properties* dari objek yang terpilih.
- 6) *Panels* adalah sebagai pengontrol yang berfungsi untuk mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dari objek dari animasi secara cepat dan mudah.



Gambar 5. Toolbox Adobe Flash CS3 Proffesional
Sumber : Madcoms (2008: 6)

Dalam *adobe flash CS3 proffesional* juga terdapat Fasilitas *Toolbox* yang merupakan sekumpulan *tool* atau alat yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk keperluan desain. Berikut adalah tampilan *toolbox* pada *adobe flash CS3 proffesional*. Keterangan gambar :

- 1) *Subselection Tool* berfungsi menyeleksi bagian objek lebih detail dari pada *selection tool*.

- 2) *Free Transform Tool* berfungsi untuk mentransformasi objek yang terseleksi.
- 3) *Lasso Tool* digunakan untuk melakukan seleksi dengan menggambar sebuah garis seleksi.
- 4) *Pen Tool* digunakan untuk menggambar garis dengan bantuan titik-titik bantu seperti dalam pembuatan garis, kurva atau gambar.
- 5) *Text Tool* digunakan untuk membuat objek teks.
- 6) *Line Tool* digunakan untuk membuat atau menggambar garis.
- 7) *Pencil Tool* digunakan untuk membuat garis.
- 8) *Brush Tool* digunakan untuk menggambar bentuk garis-garis dan bentuk-bentuk bebas.
- 9) *Ink Bottle* digunakan untuk mengubah warna garis, lebar garis, dan *style* garis atau garis luar sebuah bentuk.
- 10) *Paintbucket Tool* digunakan untuk mengisi area-area kosong atau digunakan untuk mengubah warna area sebuah objek yang telah diwarnai.
- 11) *Zoom Tool* digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan *stage*.
- 12) *Stroke Color* digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu garis.
- 13) *Fill Color* digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu objek.
- 14) *Swap Color* digunakan untuk menukar warna *fill* dan *stroke* atau sebaliknya dari suatu gambar atau objek.

Menurut Madcoms, (2008: 10), istilah dalam *adobe flash CS3 Profesional* adalah : 1) *properties* merupakan cabang perintah dari perintah yang lain. 2) animasi adalah gerakan objek maupun teks yang diatur sehingga kelihatan hidup. 3) *action script* adalah perintah yang diletakkan pada *frame* atau objek sehingga

terlihat interaktif. 4) *movie clip* adalah animasi yang dapat digabungkan dengan animasi lain. 5) *frame* adalah bagian dari *layer* yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi. 6) *scene* adalah layar yang digunakan untuk menyusun objek. 7) *time* adalah bagian dari lembar kerja yang digunakan untuk menampung *layer* dan membentuk alur animasi.

Flash menyediakan dua tipe animasi, yaitu *frame by frame* dan *tweened animation*. Animasi *frame by frame*, flash menyimpan setiap gerakan objek pada masing-masing *frame*. *Tweened animation* adalah jalan yang efektif untuk mengatur dan membuat waktu sambil mengecilkan file. Animasi akan menarik apabila didukung dengan objek yang dianimasikan, warna, komposisi, alur cerita, teks, dan sound. Jenis sound yang dapat diimport *flash* adalah MP3, WAV, Quick, dan ALFF. Dokumen yang dapat ditangani oleh *Adobe Flash CS3 Professional* adalah dokumen yang berisi objek-objek gambar yang memiliki nama *file* berakhiran *fla*, dokumen yang berisi *action script* yang memiliki nama akhiran *as* dan *asc*.

Komponen teks dalam animasi memegang peran untuk memperkuat informasi yang disampaikan yang merupakan kunci apakah informasi dapat diterima secara jelas atau tidak oleh penerima. Pembuatan teks dan animasi harus dipersiapkan dan direncanakan secara matang. Menurut Madcoms, (2008: 80) *adobe flash CS3 professional* menyajikan tiga tipe teks, yaitu : (1) *static text* adalah jenis teks yang mempunyai sifat statis, tidak mengalami perubahan isi pada saat dijalankan. (2) *dynamic text* adalah jenis teks yang dapat berubah secara dinamis pada saat dijalankan. (3) *input text* adalah jenis teks yang digunakan

untuk proses input data dengan perintah *script* tertentu. Kita dapat mengukur properties teks dengan mengubah bentuk, warna, dan ukuran pada teks.

Dasar pemilihan sumber belajar berbasis *adobe flash flash CS3 professional* sebagai alat belajar bagi peserta didik pada materi guling depan dan guling belakang adalah :

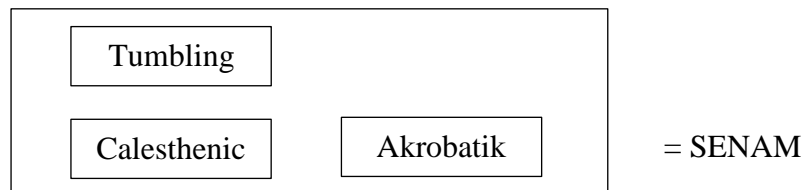
- 1) Memberikan tampilan yang menarik bagi peserta didik saat belajar dengan dukungan, gambar, suara dan video.
- 2) Dapat mengarahkan perhatian peserta didik kepada satu titik fokus.
- 3) Bersifat fleksibel.

4. Pengertian Senam Lantai Guling Depan Dan Guling Belakang

a. Pengertian Senam

Senam merupakan terjemahan dari kata *gymnastiek* (bahasa Belanda), *gymnastic* (bahasa Inggris), *gymnos* (bahasa Greka). *Gymnos* berarti telanjang atau setengah telanjang, dilakukan dengan tidak memakai pakaian atau dengan badan telanjang dimaksudkan agar dapat melakukan gerakan-gerakan yang bebas tanpa gangguan sehingga menjadi sempurna. Menurut Wuryati (1985 : 4) senam didefinisikan sebagai latihan jasmani yang tersusun secara sistematis dengan tujuan membentuk dan mengembangkan pribadi secara harmonis. Sedangkan menurut Imam Hidayat melalui Agus Mahendra (2000: 9) mendefinisikan senam sebagai: ...suatu latihan tubuh yang dipilih dan dikonstruksi dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terencana, disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual.

Karena luasnya cakupan arti senam berbagai karakteristik gerakanya, Imam Hidayat melalui Agus Mahendra (2000: 9-11) memberikan pedoman untuk memperjelas pengertian senam. Maksudnya, jika suatu kegiatan fisik mengandung salah satu atau gabungan dari ketiga unsur diatas, kegiatan itu bisa dikelompokkan sebagai senam.



1. Calisthenic berasal dari kata Yunani yaitu Kalos yang artinya indah, dan stenos yang artinya kekuatan. Dengan begitu, calisthenic bisa diartikan sebagai kegiatan memperindah tubuh melalui latihan kekuatan.
2. Tumbling adalah gerakan yang cepat dan eksplosif, dan merupakan gerak, yang pada umumnya dirangkaikan pada suatu garis lurus.
3. Akrobatik bisa diartikan sebagai keterampilan yang pada umumnya menonjolkan fleksibilitas gerak dan balansing (keseimbangan) dengan gerakan yang agak lambat. Jadi kalestenik, tumbling, dan akrobatik adalah unsur-unsur dari latihan senam.

b. Pengertian Senam Lantai

Senam lantai (*floor exercise*) merupakan salah satu jenis dalam olahraga senam. Disebut senam lantai, karena gerakan senam dilakukan di lantai. Senam lantai disebut juga dengan istilah latihan bebas, karena saat melakukannya tidak menggunakan benda atau perkakas lain (alat lain). Menurut Slamet Widodo (2005 : 101) menyatakan senam lantai adalah senam yang dilakukan pada matras, unsur-

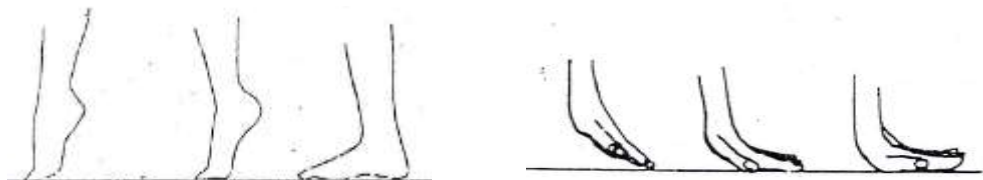
unsur gerakannya terdiri atas berguling, melompat, meloncat, berputar diudara. Contoh dari senam lantai antara lain adalah sikap lilin, guling depan, guling belakang, berdiri dengan tangan dan kepala, gerakan melenting, tangan ke depan, meroda, serta gerakan merentangkan kaki.

Manfaat melakukan senam lantai selain dari segi fisik dapat mengembangkan daya tahan otot, kekuatan, kelentukan, koordinasi, kelincahan dan keseimbangan, juga dari segi mental dan sosial dapat menyediakan begitu banyak pengalaman sehingga mampu mengontrol tubuh dengan keyakinan dan tingkat keberhasilan yang tinggi, sehingga memungkinkan membantu membentuk konsep yang positif (Agus Mahendra, 2000: 14-15).

Senam dapat dibedakan dari olahraga lainnya olehnya seperangkat pola gerak dominannya yang unik. Kesemua pola gerak dominan itu adalah:

1. *Landings* (pendaratan)

Dari semua gerak yang ada, pendaratan merupakan pola yang paling penting, sebab, pertama, kemampuan dalam hal *landing* menjamin keselamatan, dan kedua, *landing* merupakan kegiatan yang paling umum dalam senam serta menjadi penentu keberhasilannya dari hampir setiap elemen senam. Semua gerakan senam beserta setiap pola gerakan (mengayun, lokomotion, rotasi, dan posisi statis) berakhir pada sikap mendarat. Contoh:



Gambar 6. Pendaratan menggunakan kaki dan tangan
Sumber: Agus Mahendra, 2000

2. *Static position* (posisi statis)

Posisi statis adalah posisi tubuh yang dibuat oleh semua posisi “bertahan” atau “diam” yang sangat umum dalam senam. Posisi ini biasanya dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu bertumpu (*support*), menggantung (*hang*), dan keseimbangan (*balance*).



Gambar 7. Gerakan posisi statis
Sumber: Agus Mahendra, 2000

3. *Locomotion* (gerak berpindah tempat)

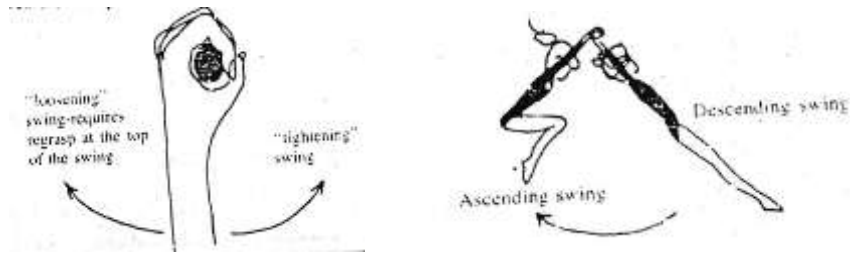
Locomotion didefinisikan sebagai berulang-ulang memindahkan tubuh atau gerak tubuh atau anggota tubuh yang menyebabkan tubuh berpindah tempat.



Gambar 8. Gerakan berpindah tempat
Sumber: Agus Mahendra, 2000

4. *Swing* (Ayunan)

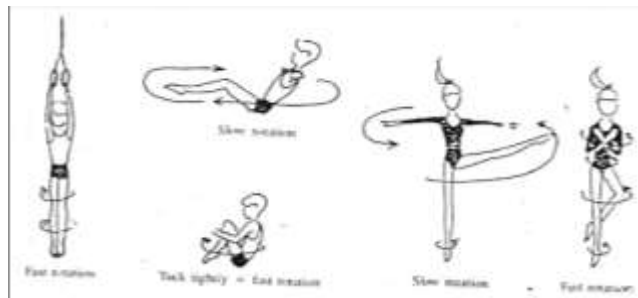
Ayunan merupakan bagian yang integral dengan senam dan dapat diperkenalkan pada tingkat keterampilan manapun. Kegiatan-kegiatan pendahuluan yang berkaitan dengan gantungan dan tumpuan, termasuk berbagai macam pegangan (*grip*) dan posisi tubuh selama menggantung atau bertumpu merupakan dasar utama dari pembentukan keterampilan mengayun.



Gambar 9. Gerakan ayunan
Sumber: Agus Mahendra, 2000

5. *Rotation* (Putaran)

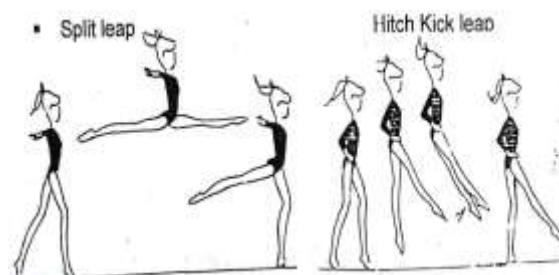
Putaran berhubungan dengan gerak berputar yang berporos internal (tubuh), baik secara *longitudinal*, *transversal*, maupun *anterior/posterior*.



Gambar 10. Gerakan berputar
Sumber: Agus Mahendra, 2000

6. *Spring* (Lompatan)

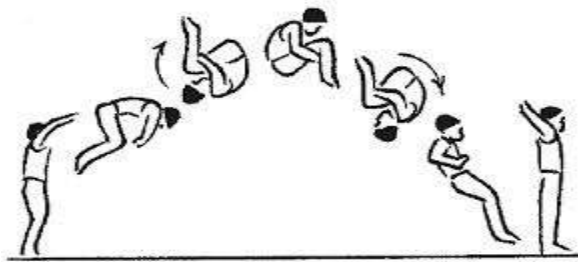
Lompatan meliputi kegiatan-kegiatan yang menghasilkan perpindahan tubuh secara cepat.



Gambar 11. Gerakan melompat
Sumber: Agus Mahendra, 2000

7. Layangan dan ketinggian

Layangan adalah peristiwa ketika tubuh sedang berada diudara, terbebas dari kontak dengan alat atau permukaan tanah. Sedangkan ketinggian adalah besarnya jarak antar titik berat tubuh ke permukaan tanah.



Gambar 12. Layangan dan ketinggian
Sumber: Hendra Agusta, 2009

c. Guling Depan

Gerakan guling depan (*forward roll*) adalah gerakan mengguling atau menggelinding ke depan membulat atau dengan kata lain gerakan tubuh harus dibulatkan (Muhajir 2013 : 198). Urutan gerakan guling depan dimulai dari pundak, punggung, pinggang, dan panggul bagian belakang dengan posisi awal dapat dilakukan dengan sikap berdiri atau jongkok (Sujarwadi 2010 : 154). Cara melakukan aktivitas guling depan dari sikap awal jongkok adalah :

- 1) Sikap awal jongkok, kedua kaki rapat, letakkan lutut ke dada.
- 2) Kedua tangan menumpu di depan ujung kaki kira-kira 40 cm.
- 3) Kemudian bengkokkan kedua tangan, letakkan pundak pada matras dengan menundukkan kepala dan dagu sampai ke dada.
- 4) Setelah itu, lakukan gerakan berguling ke depan.

- 5) Ketika panggul menyentuh matras, peganglah tulang kering dengan kedua tangan menuju posisi jongkok.



Gambar 13. Guling Depan Dengan Sikap Jongkok
Sumber: Muhajir (2013: 198)

Setelah menguasai dari sikap jongkok, maka lakukan dari sikap berdiri.

Cara melakukannya sebagai berikut :

- 1) Sikap awal berdiri dengan kedua kaki rapat, lalu letakkan kedua telapak tangan di atas matras selebar bahu, di depan ujung kaki sejauh ± 50 cm.
- 2) Bengkokkan ke dua tangan, lalu letakkan pundak di atas matras dan kepala dilipat sampai dagu menempel pada bagian dada.
- 3) Selanjutnya dengan, berguling ke depan, yaitu saat panggul menyentuh matras lipat kedua kaki dan pegang tulang kering dengan ke dua tangan menuju ke posisi jongkok.



Gambar 14. Guling depan dengan sikap berdiri
Sumber: Muhajir (2013: 199)

Kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan saat melakukan guling depan adalah :

- 1) Ke dua tangan yang bertumpu kurang tepat (dibuka terlalu lebar atau terlalu sempit, terlalu jauh atau terlalu dekat) dengan ujung kaki.
- 2) Tumpuan salah satu atau ke dua tangan kurang kuat sehingga keseimbangan badan kurang sempurna dan akibatnya badan jatuh ke samping.
- 3) Bahu tidak diletakkan di atas matras saat tangan dibengkokkan.
- 4) Saat gerakan berguling ke depan, ke dua tangan tidak ikut menolak.

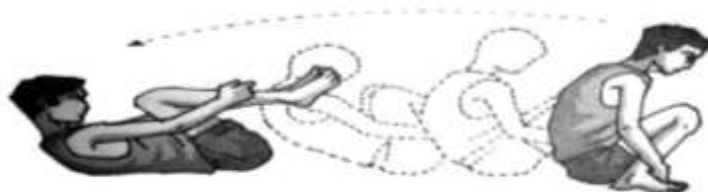
Bentuk-bentuk kegiatan orientasi gerakan dalam melakukan guling depan antara lain :

- 1) Membulatkan badan dari sikap duduk di matras dengan mencondongkan badan ke belakang bersamaan dagu rapat didada dan angkat kembali badan ke depan hingga duduk kembali.



Gambar 15. Menggulingkan badan
Sumber: Roji (2007: 115)

- 2) Membulatkan badan dari sikap jongkok di matras dengan menjatuhkan badan ke belakang dengan tetap ke dua kaki dipeluk dan dagu dirapatkan ke dada.



Gambar 16. Membulatkan badan
Sumber: Roji (2007: 115)

- 3) Menggulingkan badan dari sikap jongkok dengan memeluk ke dua lutut dan menggulingkan badan kedepan dan dengan cepat kedua tangan memeluk kedua tangan memeluk lutut dirapatkan ke dada.



Gambar 17. latihan menggulingkan badan
Sumber: Roji (2007: 116)

- 4) Menggulingkan badan dengan merendahkan tumpuan kedua tangan.



Gambar 18. Berguling dengan bidang miring
Sumber: Roji (2007: 116)

- 5) Gerobak dorong guling depan



Gambar 19. Gerobak dorong guling depan
Sumber: Hendra Agusta (2009: 88)

d. Guling Belakang

Guling belakang (back roll) adalah menggelundung ke belakang, posisi badan harus tetap membulat, yaitu kaki dilipat, lutut tetap melekat di dada, kepala ditundukkan sampai dagu melekat di dada (Muhajir 2013 : 198). Gerakan guling

ke belakang dimulai dari panggul bagian belakang, pinggang, punggung, dan pundak. Cara melakukan guling belakang dengan sikap jongkok sebagai berikut :

- 1) Siap awal pada posisi jongkok, kedua tangan di depan dan kakik sedikit rapat.
- 2) Kepala ditundukkan, kemudian kaki menolak ke belakang.
- 3) Pada saat panggul mengenai matras, kedua tangan segera dilipat ke samping telinga dan telapak tangan menghadap ke bagian atas untuk siap menolak.
- 4) Kaki segera diayunkan ke belakang melewati kepala, dibantu oleh kedua tangan menolak kuat dan kedua kaki dilipat sampai kaki dapat mendarat di atas matras ke sikap jongkok



Gambar 20. Cara Melakukan Guling belakang
Sumber: Muhajir (2013: 200)

Kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan saat guling belakang adalah sebagai berikut:

- 1) Sikap tubuh kurang bulat sehingga keseimbangan tubuh kurang baik saat mengguling ke belakang.
- 2) Salah satu tangan yang menumpu kurang kuat atau bukan telapak yang digunakan untuk menumpu di atas matras.
- 3) Tangan yang digunakan untuk menolak kurang kuat sehingga tidak bisa mengguling ke belakang.

- 4) Kepala menoleh ke samping, akibatnya posisi mengguling tidak sempurna (menyamping).
- 5) Mendarat dengan menggunakan lutut sehingga keseimbangan tidak terjaga dan oleng.

Bentuk-bentuk kegiatan orientasi gerakan dalam melakukan guling belakang antara lain :

- 1) Mengangkat kedua kaki ke belakang dari sikap tidur terlentang dan kedua lengan lurus ke samping badan.



Gambar 21. latihan mengangkat kaki
Sumber: Roji (2007: 118)

- 2) Mengangkat kedua kaki ke belakang dari sikap tidur terlentang dan kedua telapak tangan menempel matras diamping telinga.



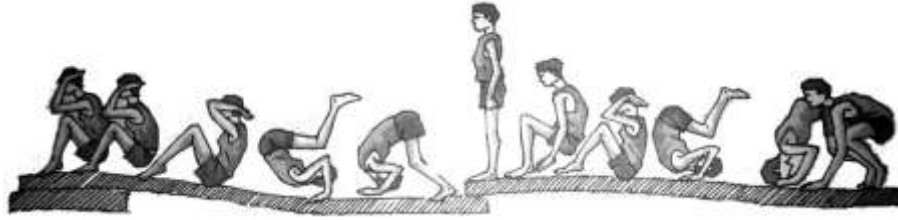
Gambar 22. latihan mengangkat kedua kaki
Sumber: Roji (2007: 118)

- 3) Berguling ke belakang dengan menolak dengan kedua tangan dan gulingkan badan ke belakang, saat kedua kaki melewati kepala.



Gambar 23. latihan berguling ke belakang
Sumber: Roji (2007: 118)

- 4) Berguling ke belakang pada matras yang dipasang miring, gerakan diawali sikap jongkok dan dilanjutkan dengan sikap berdiri.



Gambar 24. latihan berguling ke belakang
Sumber: Roji (2007: 118)

5. Karakteristik Peserta didik SMP

Masa remaja merupakan sebuah periode dalam kehidupan manusia yang batasan usia maupun peranannya sering kali tidak terlalu jelas. Elizabeth B. Hurlock (1980 : 206) menyatakan bahwa istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin *adolescere* yang berarti remaja yang artinya tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Masa remaja dibagi menjadi dua bagian, yaitu awal masa remaja dan akhir masa remaja. Awal masa remaja berlangsung kira-kira dari 13 tahun sampai dengan 16 tahun atau 17 tahun dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 tahun atau 17 tahun sampai 18 tahun yaitu masa matang secara hukum. Karakteristik masa usia SMP menurut Desmita (2012: 36) ada 8 diantaranya:

- 1) Terjadi ketidakseimbangan proporsi antara tinggi dan berat badan.
- 2) Mulai timbulnya ciri-ciri *sexs* sekunder.
- 3) Kecenderungan *ambivalens*, antara keinginan menyendiri dan keinginan bergaul serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua.

- 4) Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.
- 5) Mulai mempertanyakan secara *skeptic* mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan tuhan.
- 6) Reaksi dan emosi masih labil.
- 7) Mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri sesuai dengan dunia sosial.
- 8) Kecenderungan minat dan pilihan relatif sudah lebih jelas.

Menurut Sri Rumini, dkk (1993 : 39), karakteristik peserta didik SMP di bagi menjadi 4, antara lain :

- 1) Keadaan perasaan dan Emosi. Keadaan ini sangat peka sehingga tidak stabil. Remaja awal dilanda pergolakan, sehingga selalu mengalami perubahan dalam perbuatannya. Dalam mengerjakan sesuatu, misal belajar, mula-mula bergairah menjadi malas.
- 2) Keadaan mental. Keadaan mental khususnya kemampuan pikirnya muai sempurna atau kritis dan dapat melakukan abstraksi. Mulai menolak hal-hal yang kurang dimengerti maka sering terjadi pertentangan dengan orang tua, guru, maupun dewasa. Pada awal remaja biasanya memasuki kelompok sebaya yang sama jenisnya. Pada umumnya benci atau tidak cocok dengan lain jenisnya. Namun akhirnya remaja awal sudah mulai tertarik dengan lain jenis terutama bagi anak putri.
- 3) Keadaan kemauan. Kemauan atau keinginan mengetahui berbagai hal dengan jalan mencoba segala hal yang dilakukan orang lain atau orang dewasa yang

bersikap positif maupun negatif seperti anak putra mulai merokok, anak putri mulai bersolek dan lain sebagainya.

- 4) Keadaan moral. Pada masa remaja mulai menunjukkan sikap-sikap agar menarik perhatian. Hal ini kadang menyebabkan dianggap tidak sopan, terutama bagi orang tua dan masyarakat umum.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa masa SMP merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang mempunyai banyak ciri unik sehingga guru, khususnya guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan harus pandai dalam merencanakan dan menyusun skenario pembelajaran, mulai dari model pembelajaran, metode pembelajaran, pengelolaan kelas, dan pengguna sumber sumber belajar yang efisien, efektif, dan aman disesuaikan dengan karakteristik tersebut guna mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

B. Penelitian Yang Relevan

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Dian Kurnia Primasari (2010) dengan judul “Pengembangan Media Gambar Dalam Memperkenalkan *Basic Steps Aerobic Gymnastics* Untuk Anak Usia 10-11 Tahun”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan dengan teknik pengumpulan data observasi. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Jomblangan. Sampel yang digunakan adalah 32 peserta didik kelas V SD Jomblangan yang memenuhi kriteria peneliti. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pada pengembangan media gambar dalam memperkenalkan *basic steps aerobic gymnastics* berupa buku panduan berlatih. Dimana dalam buku panduan tersebut terdapat media gambar berupa

foto tentang urutan gerakan *basic steps* dengan penjelasan cara-cara melakukannya dan juga soal-soal latihan.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Basnendar Akbar Gautama (2007) dengan judul “pengembangan multimedia pembelajaran lemparan pantul mata kuliah permainan bola basket bagi mahapeserta didik prodi PJKR FIK UNY”. Subjek penelitian pada laporannya oleh Basnendar Akbar Gautama dilakukan pada mahasiswa PJKR FIK yang telah menempuh mata kuliah gerak dasar bola basket. Hasil penelitiannya adalah kualitas media dinyatakan baik berdasarkan penilaian pada substansi materi, media, dan ujicoba.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran senam lantai materi guling depan dan guling belakang termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Olahraga dan Kesehatan untuk peserta didik kelas VII tingkat Sekolah Menengah Pertama sesuai kurikulum 2006 (KTSP). Materi guling depan dan guling belakang mengharuskan peserta didik untuk mempelajari teknik-teknik dalam melakukan gerakan berguling dengan memperhatikan tahapan-tahapan serta aturan yang ada. Guru bertanggung jawab atas berhasil dan tidaknya pelaksanaan pembelajaran tersebut karena guru yang berhadapan langsung untuk membina para peserta didik di sekolah dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu kurangnya pemanfaatan sumber belajar yang digunakan juga menjadi faktor penghambat dalam penyampaian materi guling depan dan guling belakang.

Salah satu cara untuk menarik perhatian peserta didik terhadap materi guling depan dan guling belakang adalah sumber belajar berbasis *software adobe*

flash CS3 professional. Sumber belajar berbasis *software adobe flash CS3 professional* ini memiliki kemampuan untuk membuat animasi mulai dari yang sederhana hingga kompleks. *Adobe flash CS3 professional* dapat menggabungkan gambar, suara, dan video ke dalam animasi yang dibuat. Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, sumber belajar berbasis *adobe flash CS3 professional* dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Dengan sumber belajar berbasis *Adobe Flash CS3 Professional* tersebut, bahan materi bereaksi baik secara fisik ataupun emosional. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya kemudian ide untuk mengembangkan sumber belajar muncul.

Atas dasar hal tersebut, maka perlu adanya pengembangan sumber belajar untuk membantu peserta didik dalam mengatasi masalah yang mereka hadapi pada saat mengikuti pembelajaran khususnya senam lantai guling depan dan guling belakang. Pengembangan belajar berbasis *software adobe flash CS3 professional* tersebut berupa CD dengan menggunakan aplikasi *software adobe flash CS3 professional*.

Pengembangan sumber belajar berbasis *software adobe flash CS3 professional* berupa CD yang dilakukan oleh peneliti untuk mempermudah proses pembelajaran peserta didik dan mengaktifkan peserta didik dalam belajar mandiri sesuai dengan kemampuannya masing-masing dan menjawab permasalahan yang dihadapi peserta didik yang berhubungan dengan keterbatasan ruang dan waktu serta disesuaikan dengan kompetensi belajar dan dilakukan uji validasi materi kepada dosen ahli materi dan dosen ahli media serta tanggapan dari peserta didik

untuk memperoleh masukan dari segi produk yang dihasilkan sehingga dapat diketahui apakah CD yang dikembangkan tersebut layak dijadikan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik, dapat bermanfaat dan bernilai guna bagi peserta didik.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 sampai 27 mei 2015 di SMP N 1 Salam Magelang yang beralamat di Jl. Raya Gulon, Gulon, Kec. Salam, Kab. Magelang, 56484 telp. (0293) 586212 kelas VII semester 2 tahun ajaran 2014/2015.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini yang dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Pengertian penelitian dan pengembangan tertuju pada proses, penelitian tidak menghasilkan objek, sedangkan pengembangan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba. Borg & Gall (1983:772) mengatakan *educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products*. Penelitian Pendidikan dan pengembangan (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Sugiyono (2011: 407) menjelaskan Tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif. Penelitian ini berorientasi pada produk yang dikembangkan.

Pada penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan adalah sumber belajar berbasis *adobe flash CS3 proffesional* berbentuk CD sumber belajar untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Olahraga dan Kesehatan materi senam lantai guling depan dan guling belakang bagi peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Salam.

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan deskriptif prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai. Dalam pembuatan produk CD sumber belajar harus mengikuti langkah-langkah yang ada untuk menghasilkan sebuah produk yang tidak lain adalah CD sumber belajar sehingga produk yang dihasilkan menjadi valid dan dapat digunakan dalam proses belajar bagi peserta didik.

C. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*) dengan satu variabel yaitu pengembangan sumber belajar berbasis *Adobe Flash CS 3 Professional* materi senam lantai guling depan dan guling belakang untuk peserta didik kelas VII SMP. Pengembangan sumber belajar diartikan sebagai proses pembuatan suatu produk berupa CD pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi senam lantai guling depan dan guling belakang bagi peserta didik SMP dengan pengambilan skor yang diperoleh melalui pengukuran dengan menggunakan angket sehingga dapat diketahui layak dan tidaknya CD pembelajaran tersebut digunakan sebagai sumber belajar yang tepat bagi peserta didik SMP kelas VII.

D. Prosedur Pengembangan Sumber Belajar

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam mendesain, membuat, dan mengevaluasi dalam penelitian ini, menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi oleh Borg dan Gall (1983:775) yang meliputi 10 langkah, yaitu:

1. *Research and information collecting*; studi pendahuluan atau tinjauan kepustakaan yang terbagi atas dua tahap, yaitu: a) kaji teori dan hasil-hasil penelitian yang relevan, b) survei awal lokasi penelitian untuk mengetahui profil dan kemungkinan-kemungkinan jika model hasil pengembangan diterapkan.
2. *Planning*; perencanaan penelitian yang meliputi: a) merumuskan tujuan penelitian, b) memperkirakan tenaga dan waktu, c) merumuskan kualifikasi peneliti.
3. *Develop preliminary form of product*; pengembangan desain yang meliputi: a) menentukan desain produk yang akan dikembangkan, b) menentukan sarana dan prasarana penelitian, c) menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan.
4. *Preliminary field testing*; uji coba terbatas yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas dan dilakukan berulang-ulang sehingga diperoleh desain yang layak secara substansi maupun metodologi.
5. *Main product revision*; revisi hasil uji lapangan terbatas dengan tahapan: a) melakukan uji efektivitas produk, b) uji efektivitas desain, sampai diperoleh hasil desain yang efektif baik diuji dari sisi substansi maupun metodologi.

6. *Main field testing*; uji lapangan lebih luas yang meliputi: a) uji efektivitas desain produk, b) uji efektivitas pada umumnya dengan teknik eksperimen model pengulangan. Hasil akhir pada langkah ini diperoleh desain yang efektif baik dari segi substansi maupun metodologi.
7. *Operational product revision*; revisi hasil uji lapangan lebih luas yaitu melakukan uji efektivitas desain maupun produk, sehingga menghasilkan hasil desain yang efektif baik dari sisi substansi maupun metodologi.
8. *Operational field testing*; uji kelayakan, yaitu: a) melakukan uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk, b) uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk dengan melibatkan calon pemakai produk. Hasil akhir dari langkah ini diperoleh produk yang efektif, baik dari segi substansi maupun metodologi.
9. *Final product revision*; revisi hasil uji kelayakan, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir.
10. *Dissemination and implementation*; desiminasi dan implementasi, yaitu langkah menyebarluaskan produk atau model yang dikembangkan.

Menurut Luther, Criswell dan menurut Sadiman dkk dalam Nur Rohmah Muktiani (2008: 64-67) langkah-langkah yang ditempuh hingga menghasilkan sumber belajar yang siap disosialisasikan dan dideseminasikan mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan materi senam lantai guling depan dan guling belakang menjadi lima tahap, yaitu:

1. Pendahuluan.

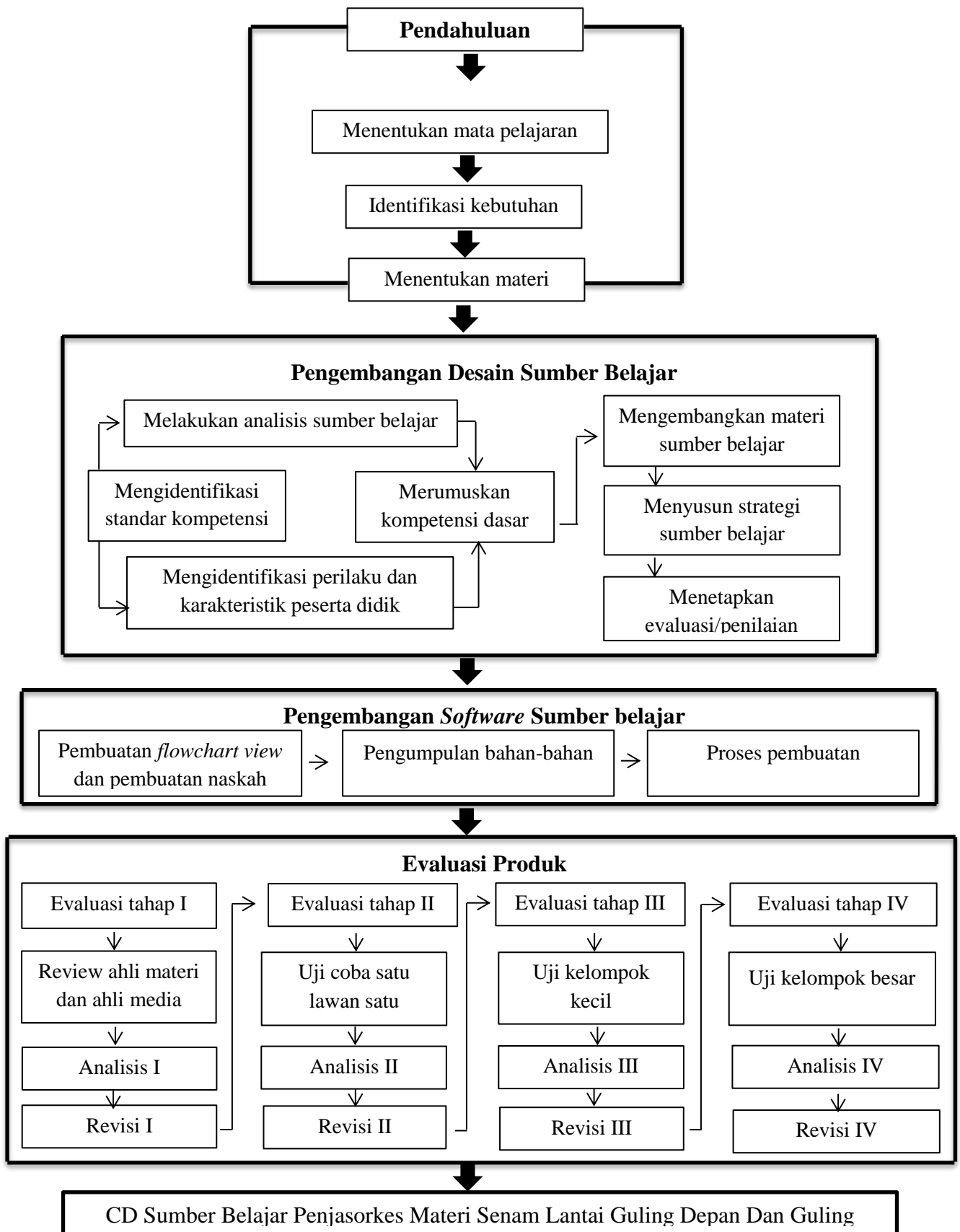
Pada tahap pendahuluan adalah menentukan mata pelajaran. mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Tahapan kedua adalah

identifikasi kebutuhan. Di lapangan dijumpai peserta didik kurang berminat untuk mempelajarinya. Terbatasnya jam pertemuan, cara mengajar yang masih terpaku dengan konvensional dan monoton, kurangnya sumber belajar, terbatasnya media, dan lain sebagainya. Setelah melakukan identifikasi kebutuhan dengan melakukan observasi secara langsung di SMP Negeri 1 Salam banyak yang kurang berminat ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar senam lantai guling depan dan guling belakang. Beberapa peserta didik kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga peserta didik kurang memahami materi, selain itu siswa juga mengeluh kegiatan belajar mengajar yang kurang memanfaatkan media atau kurang dalam pemberian contoh. Supaya peserta didik lebih berminat dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran materi senam lantai guling depan dan guling belakang, maka pendekatan dalam pembelajaran perlu diperhatikan, salah satunya adalah dengan penyediaan dan pengadaan sumber belajar bagi peserta didik. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan sebagai penunjang belajar dalam rangka mengatasi kesulitan belajarnya adalah *software* pembelajaran yang dikembangkan.

2. Pengembangan desain sumber belajar. Tahap desain sumber belajar ini merupakan proses penuangan materi yang sudah diformat untuk diproduksi menjadi sumber belajar yang meliputi identifikasi standar kompetensi, melakukan analisis sumber belajar dan mengidentifikasi perilaku dan karakteristik peserta didik, merumuskan kompetensi dasar, mengembangkan

materi sumber belajar, menyusun strategi untuk sumber belajar, dan menetapkan evaluasi atau penilaian.

3. Mengembangkan *software* sumber belajar meliputi pembuatan *flow chart view* dan penulisan naskah, pengumpulan bahan-bahan, proses pembuatan produk.
4. Evaluasi produk, dimaksudkan untuk memperoleh data dalam rangka merevisi produk. Tahapnya, yaitu:
 - a) Melibatkan ahli materi dan ahli media. Evaluasi dan saran dari para ahli akan dipakai sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan sebelum uji coba lapangan dilaksanakan. Kegiatan ini dilakukan setelah angket penilaian, hasil diskusi maupun wawancara dengan para ahli dilakukan. Dasar kegiatan ini adalah penilaian, saran, komentar, dan masukan dari para ahli guna memperbaiki produk.
 - b) Peserta didik SMP N 1 Salam kelas VII sebagai uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.
5. Hasil akhir berupa CD sebagai sumber belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan olahraga dan kesehatan materi senam lantai guling depan dan guling belakang untuk peserta didik SMP kelas VII.



Gambar 23. Prosedur Pengembangan Sumber Belajar

E. Uji Coba Produk

Uji coba produk yang maksud untuk mengumpulkan data penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kualitas produk sumber belajar berbasis *adobe flash CS3 proffesional* materi senam lantai guling depan dan guling belakang yang dihasilkan. Data dari hasil uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan *software* sumber belajar *Adobe Flash CS3 Proffesional* yang digunakan penelitian. Dengan uji coba ini kualitas sumber belajar yang digunakan benar-benar telah teruji secara teoritis maupun empiris. Data-data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk.

Suparman (2014: 334) mengungkapkan bahwa ada empat tahapan evaluasi formatif. Keempat tahapan evaluasi formatif tersebut yaitu: evaluasi satu-satu oleh para pakar (*one-to-one evaluation by experts*). Kedua, evaluasi satu satu oleh peserta didik (*one-to-one evaluation by learners*). Ketiga, evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*). Keempat, ujicoba lapangan (*field testing*).

1. Evaluasi satu-satu oleh para pakar

Evaluasi oleh para ahli penting artinya untuk memperoleh penilaian dari berbagai aspek. Masukan dari para ahli tersebut perlu segera digunakan untuk merevisi produk yang sedang dikembangkan. Evaluasi oleh para ahli ini melibatkan masing-masing satu orang ahli materi dalam bidang senam lantai dan satu orang ahli media pembelajaran.

2. Evaluasi satu-satu

Evaluasi satu-satu melibatkan dua orang siswa kelas VII SMP N 1 Salam. Hasil dari evaluasi satu-satu oleh peserta didik ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa layak sumber belajar digunakan dalam pembelajaran sehingga kekurangan ataupun kesalahan pada sumber belajar dapat segera direvisi dan diujicobakan pada kelompok kecil.

3. Evaluasi kelompok kecil

Evaluasi pada kelompok kecil ini melibatkan 10 orang peserta didik kelas VII SMP N 1 Salam. Kelompok kecil peserta didik ini harus representatif untuk mewakili populasi sasaran yang sebenarnya serta tidak melibatkan 2 orang peserta didik pada evaluasi satu-satu. Maksud dari evaluasi kelompok kecil ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan pada produk sumber belajar sehingga dapat dilakukan revisi dan kemudian diujicobakan pada kelompok yang lebih luas.

4. Ujicoba lapangan

Setelah direvisi berdasarkan masukan evaluasi kelompok kecil, produk sumber belajar siap diujicobakan sebagai tahap keempat atau tahap akhir dengan melibatkan 31 peserta didik kelas VII SMP N 1 Salam. Maksud dari ujicoba lapangan ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan yang terdapat pada produk sumber belajar.

Disini akan dijabarkan pula mengenai desain uji coba produk, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari peserta didik tentang kualitas sumber belajar yang dikembangkan. Sebelum dilakukan uji coba maka produk terlebih dahulu dikonsultasikan kepada ahli materi, ahli media untuk mendapatkan validasi. Setelah mendapatkan validasi akhir dari ahli materi dan ahli media, maka produk siap digunakan untuk uji coba.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang digunakan yaitu peserta didik SMP N 1 Salam dengan uji coba satu lawan satu yang berjumlah dua peserta didik dengan penilaian kriteria yang mewakili semua peserta didik yang direkomendasikan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu mulai dari peserta didik dengan kemampuan rendah, menengah sampai kemampuan tinggi. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil menggunakan subjek sebanyak 10 peserta didik dan yang terakhir adalah uji coba pada kelompok besar menggunakan subjek sebanyak 31 peserta didik. Objek uji coba atau variabel yang diteliti adalah mengenai kualitas sumber belajar dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* berupa CD sebagai sumber belajar mandiri peserta didik.

Teknik penentuan subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dengan metode *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2010: 124) *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

F. Metode Pengambilan Data

Metode yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Angket yang digunakan untuk

mengetahui pendapat responden atau peserta didik terhadap media sumber belajar senam lantai guling depan dan guling belakang. Data kualitatif dan data kuantitatif dijabarkan sebagai berikut :

1. Data kualitatif

- a. Hasil dari angket penelitian kualitas sumber belajar berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu SB (sangat baik), B (baik), CB (cukup baik), K (kurang), dan SK (sangat kurang).
- b. Hasil dari angket tanggapan peserta didik berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu SB (sangat baik), B (baik), CB (cukup baik), K (kurang), SK (sangat kurang)

2. Data kuantitatif

Data kualitatif yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif adalah sebagai berikut :

- a. Data kuantitatif dari angket penilaian kualitas media berupa skor penilaian, yaitu SB=5, B=4, CB=3, K=2, SK=1.
- b. Data kuantitatif dari angket tanggapan peserta didik berupa skor penilaian, yaitu SB=5, B=4, CB=3, K=2, SK=1.

G. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penilaian Kualitas Sumber Belajar

a. Penilaian oleh dosen ahli materi

Instrumen penilaian kualitas sumber belajar berbasis *software adobe flash CS3 professional* berupa CD oleh dosen ahli materi adalah bentuk angket yang dijabarkan dalam 20 indikator.

Tabel 2. Angket Penilaian Oleh Dosen Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Aspek Kualitas Materi	1.1 Relevansi materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar 1.2 Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar 1.3 Kejelasan petunjuk belajar 1.4 Ketepatan memilih materi sebagai sumber belajar 1.5 Ketepatan emilih bahasa dalam menguraikan materi 1.6 Kejelasan contoh 1.7 Kemudahan memilih menu belajar 1.8 Pemberian contoh 1.9 Kemudahan petunjuk pengerjaan soal 1.10 Kesesuaian soal dengan materi	10
2.	Aspek Isi	2.1 Kebenaran isi / konsep 2.2 Kedalaman materi 2.3 Kecapaian materi untuk pencapaian kompetensi 2.4 Kejelasan materi / konsep 2.5 Sistematika penyajian logis 2.6 Ketepatan video untuk menjelaskan materi 2.7 Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi 2.8 Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi 2.9 Kejelasan rumusan soal 2.10 Tingkat kesulitan soal	10
Jumlah			20

b. Penilaian oleh dosen ahli Media

Instrumen kualitas sumber belajar berbasis *software adobe flash CS3 proffesional* adalah dalam bentuk angket yang terdiri dari dua aspek penilaian, yaitu aspek tampilan dan aspek pemrogaman. Angket penilaian oleh ahli media dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 3. Angket Penilaian Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Aspek tampilan	1.1 Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> 1.2 Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i> 1.3 Ketepatan pemilihan musik 1.4 Kejelasan narasi 1.5 Kejelasan audio visual 1.6 Penempatan tombol 1.7 Konsistensi tombol 1.8 Ukuran tombol 1.9 Ketepatan pemilihan warna tombol 1.10 Ketepatan pemilihan warna teks 1.11 Ketepatan pemilihan jenis huruf 1.12 Ketepatan ukuran huruf 1.13 Kejelasan gambar 1.14 Kejelasan warna gambar 1.15 Ketepatan warna gambar 1.16 Tampilan desain slide 1.17 Komposisi slide	17
2	Aspek pemrograman	21. kemudahan berinteraksi dengan sumber belajar 22. kejelasan petunjuk penggunaan 23. kejelasan struktur navigasi 24. kemudahan penggunaan tombol 25. pemberian umpan balik terhadap responden 26. efisiensi teks 27. efisiensi penggunaan slide 28. kemenarikan sumber belajar 29. daya dukung musik 210. kecepatan program	10
Jumlah			27

2. Instrumen tanggapan peserta didik

Instrumen tanggapan peserta didik dalam bentuk angket dengan kategori penilaian terdiri dari 4 aspek. Angket tanggapan dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4. Angket Tanggapan Peserta didik

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Aspek kemudahan pemahaman	1.1 Perolehan materi yang mendalam dengan sumber belajar 1.2 Lejelasan materi 1.3 Kelugasan bahasa 1.4 Kejelasan rumusan soal 1.5 Tingkat kesulitan soal	5
2	Aspek kemandirian belajar	2.1 sumber belajar dapat digunakan sesuai kemampuan 2.2 Kemenarikan materi dalam sumber belajar 2.3 Sumber belajar memudahkan pemahaman materi 2.4 Sumber belajar dapat digunakan dirumah	4
3	Aspek penyajian sumber belajar	6.1 kejelasan teks 6.2 kejelasan warna dan <i>background</i> 6.3 kemenarikan sumber belajar 6.4 kejelasan video dan gambar 6.5 suara musik mendukung	5
4	Aspek pengoperasian sumber belajar	4.1 kejelasan petunjuk penggunaan 4.2 kemudahan menggunakan tombol 4.3 kemudahan penggunaan sumber belajar 4.4 kemudahan pengoperasian sumber belajar	4
Jumlah			18

H. Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 klasifikasi, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik dihimpun untuk memperbaiki produk sumber belajar ini.

Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan

sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5, yaitu dengan penskoran 1 sampai 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: 1. Mengumpulkan data kasar, 2. Pemberian skor, 3. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi yang disajikan pada tabel 5 (Widyoko, 2014: 262)

Tabel 5. Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$X > \bar{X}_l + 1,8Sb_i$	$X > 4,21$
B	Baik	$\bar{X}_l + 0,6Sb_i < X \leq \bar{X}_l + 1,8Sb_i$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup	$\bar{X}_l - 0,6Sb_i < X \leq \bar{X}_l + 0,6Sb_i$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang Baik	$\bar{X}_l - 1,8Sb_i < X \leq \bar{X}_l - 0,6Sb_i$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang	$X \leq \bar{X}_l - 1,8Sb_i$	$X \leq 1,79$

Ketentuan:

Rerata ideal (\bar{X}_l) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal)

Simpangan baku (Sb_i) : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal - skor minimal)

X : Skor Empiris

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan

Hasil pengembangan sumber belajar materi guling depan dan guling belakang dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* berbentuk *Compact Disc* (CD) telah dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dijabarkan pada bab III meliputi, tahap pendahuluan, tahap pengembangan desain sumber belajar, tahap pengembangan *software* sumber belajar, tahap evaluasi dan produk akhir sumber belajar. Tahapan pengembangan sumber belajar dijabarkan sebagai berikut:

a. Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan adalah menentukan mata pelajaran yaitu mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Tahapan kedua adalah identifikasi kebutuhan seperti apa yang sebenarnya perlu untuk ditampilkan dalam sumber belajar tersebut. Di lapangan dijumpai peserta didik kurang berminat untuk mempelajarinya. Terbatasnya jam pertemuan, cara mengajar yang masih terpaku dengan konvensional dan monoton, kurangnya sumber belajar, terbatasnya media, dan lain sebagainya. Setelah melakukan identifikasi kebutuhan dengan melakukan observasi secara langsung di SMP Negeri 1 Salam banyak yang kurang berminat ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar senam lantai guling depan dan guling belakang. Beberapa peserta didik kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga peserta didik kurang memahami materi, selain itu siswa juga mengeluh kegiatan belajar

mengajar yang kurang memanfaatkan media atau kurang dalam pemberian contoh. Supaya peserta didik lebih berminat dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran materi senam lantai guling depan dan guling belakang, maka pendekatan dalam pembelajaran perlu diperhatikan, salah satunya adalah dengan penyediaan dan pengadaan sumber belajar bagi peserta didik. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan sebagai penunjang belajar dalam rangka mengatasi kesulitan belajarnya adalah *software* pembelajaran yang dikembangkan.

b. Pengembangan desain sumber belajar.

Tahap desain sumber belajar ini merupakan proses penuangan materi yang sudah diformat untuk diproduksi menjadi sumber belajar yang meliputi:

- 1) Melakukan analisis sumber belajar untuk mengetahui kelayakan sumber belajar yang dikembangkan, mengidentifikasi perilaku dan karakteristik peserta didik untuk mengetahui perilaku peserta didik pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.
- 2) Mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar, pengembang harus memperhatikan kompetensi yang dituntut dalam kurikulum dengan cara membaca, memahami, dan mengukur tingkat kedalaman kompetensi untuk menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- 3) Mengembangkan materi sumber belajar dengan cara mengumpulkan isi materi yang berupa materi teks, materi gambar, video dan bahan pendukung berupa perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan. Materi teks diperoleh dari berbagai buku pedoman materi senam lantai, sedangkan materi gambar dikumpulkan dengan cara memindai gambar yang ada pada

buku pedoman materi senam lantai, video sumber belajar didapat melalui beberapa *link* di internet dan ilustrasi oleh pengembang, menyusun strategi untuk sumber belajar.

- 4) Menetapkan evaluasi atau penilaian. Alat evaluasi yang digunakan dalam sumber belajar guling depan dan guling belakang berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 soal yang disusun sesuai dengan kompetensi yang dicapai. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami dan menguasai materi setelah menggunakan sumber belajar tersebut.

c. Mengembangkan *software* sumber belajar

Dalam tahap pengembangan *software* sumber belajar pada materi guling depan dan guling belakang, tahapan yang harus dilakukan antara lain pembuatan *flowchart view* dan penulisan naskah, pengumpulan bahan-bahan dan proses pembuatan produk.

- 1) Pembuatan *flowchart view*. *Flowchart* merupakan diagram alur pemrograman yang memberikan gambaran penyajian menu sumber belajar dari *scene* satu ke *scene* yang lain.
- 2) Penulisan naskah berdasarkan *flowchart* yang telah disusun sebelumnya yang berisi penjabaran materi guling depan dan guling belakang.
- 3) Pengumpulan bahan-bahan untuk pembuatan sumber belajar.
- 4) Proses pembuatan produk tersebut dibuat dengan menggunakan program *Adobe Flash CS3 Professional* yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc* (CD). Hasil akhir berupa CD sebagai sumber belajar Pendidikan Jasmani

Olahraga dan Kesehatan materi senam lantai guling depan dan guling belakang untuk peserta didik SMP kelas VII.

d. Evaluasi Produk

Evaluasi produk, dimaksudkan untuk memperoleh data dalam rangka merevisi produk. Tahapannya, yaitu:

- 1) Tahapan ini melibatkan ahli materi dan ahli media. Komentar dan saran dari para ahli digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan sebelum uji coba lapangan dilaksanakan. Kegiatan ini dilakukan setelah angket penilaian, hasil diskusi maupun wawancara dengan para ahli dilakukan. Dasar kegiatan ini adalah penilaian, saran, komentar, dan masukan dari para ahli guna memperbaiki produk.
- 2) Peserta didik SMP N 1 Salam kelas VII sebagai uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

2. Tahap Validasi dan Uji coba Sumber Belajar

Tahap pengembangan yang telah dilakukan dan menghasilkan sumber belajar materi guling depan dan guling belakang yang dikemas dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* dalam bentuk *Compact Disc (CD)*, maka tahap selanjutnya adalah validasi dan uji coba.

a. Validasi Dosen Ahli Materi

Validasi sumber belajar oleh ahli materi adalah untuk mengetahui saran dan masukan berkaitan dengan materi yang dijabarkan dalam sumber belajar. Saran yang diberikan oleh dosen ahli materi dilakukan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan. Perbaikan dimaksudkan untuk mendapatkan sumber belajar

yang layak untuk diujicobakan. Validator ahli materi dilakukan oleh Dr. Sri Winarni, M.Pd, validasi dilakukan dengan menyerahkan naskah materi dan menunjukkan sumber belajar. hasil validasi oleh dosen ahli materi dijabarkan sebagai berikut.

1) Validasi Dosen Ahli Materi Pada Aspek Materi

Validasi oleh dosen ahli materi terhadap aspek materi pada sumber belajar yang dikembangkan dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan masukan dan saran untuk menyempurnakan sumber belajar yang dikembangkan sebelum diujicobakan. Hasil penilaian dari ahli materi aspek materi pembelajaran disajikan dalam tabel 6. berikut ini:

Tabel 6. Skor Aspek Kualitas Materi Sumber Belajar dari Ahli Materi Tahap I dan Tahap II

No	Aspek yang Dinilai	Skor	
		Tahap I	Tahap 2
1.	Relevansi materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	3	4
2.	Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar	3	4
3.	Kejelasan petunjuk belajar	1	4
4.	Ketepatan memilih materi sebagai sumber belajar	4	3
5.	Ketepatan memilih bahasa dalam menguraikan materi	4	4
6.	Kejelasan contoh	4	4
7.	Kemudahan memilih menu belajar	3	4
8.	Pemberian contoh	3	4
9.	Kemudahan petunjuk pengerjaan soal	1	3
10.	Kesesuaian soal dengan materi	3	4
Jumlah		29	38
Rata-rata		2,9	3,8
Kriteria		Cukup Baik	Baik

Berdasarkan validasi oleh dosen ahli materi menunjukkan bahwa kualitas produk sumber belajar dilihat dari aspek kualitas materi pembelajaran pada tahap I dinyatakan “cukup baik” dengan rerata skor 2,9 dan pada tahap II dinyatakan “baik” dengan rerata skor 3,8. Aspek kebenaran materi pembelajaran merupakan informasi yang meliputi: bagian yang salah, jenis kesalahan, dan saran perbaikan. Guna kepentingan penelitian kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan, saran dari ahli materi sangat dibutuhkan.

a) Validasi Dosen Ahli Materi Pada Aspek Isi

Validasi oleh dosen ahli materi terhadap aspek isi dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan masukan dan saran guna penyempurnaan produk sumber belajar yang dikembangkan. Hasil penilaian dari dosen ahli materi terhadap aspek isi pembelajaran disajikan dalam tabel 7. sebagai berikut:

Tabel 7. Skor Aspek Isi Sumber Belajar Dari Ahli Materi Tahap I dan Tahap II

No	Aspek yang Dinilai	Skor	
		Tahap I	Tahap II
1.	Kebenaran isi/konsep	4	4
2.	Kedalaman materi	4	4
3.	Kejelasan petunjuk belajar	1	5
4.	Kecakupan materi untuk pencapaian materi	4	4
5.	Sistematika penyajian logis	4	5
6.	Ketepatan video untuk menjelaskan materi	3	4
7.	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi	3	4
8.	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi	4	5
9.	Kejelasan rumusan soal	4	4
10.	Tingkat kesulitan soal	3	4
Jumlah		34	43
Rata-rata		3,4	4,3
Kriteria		Cukup Baik	Sangat Baik

Berdasarkan validasi oleh dosen ahli materi menunjukkan bahwa kualitas produk sumber belajar dilihat dari aspek isi pembelajaran pada tahap I dinyatakan cukup baik dengan rerata skor 3,4 dan pada tahap II dinyatakan sangat baik dengan rerata skor 4,3.

b) Saran dan Komentar dari Ahli Materi

Hasil evaluasi dari dosen ahli materi terhadap CD pembelajaran menyarankan beberapa hal yang perlu direvisi terkait dengan aspek materi. Berikut ini adalah beberapa saran yang perlu diperbaiki antara lain mengenai penulisan standar kompetensi dan kompetensi dasar, mengidentifikasi indikator, dan gambar layangan dalam pola gerak domain senam lantai.

Berdasarkan data yang diperoleh dari ahli materi produk sumber belajar berupa CD pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan untuk uji coba dengan revisi sesuai saran.

b. Validasi Dosen Ahli Media

Validasi sumber belajar oleh ahli media adalah untuk mengetahui saran dan masukan yang akurat berdasarkan keahlian masing-masing. saran yang diberikan oleh dosen ahli media dilakukan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan. Perbaikan dimaksudkan untuk mendapatkan sumber belajar yang layak untuk diujicobakan. Validator ahli media dilakukan oleh Ibu Nur Rohmah Muktiani, M.Pd, validasi dilakukan dengan menyerahkan CD pembelajaran dan lembar penilaian. Hasil validasi oleh dosen ahli media dijabarkan sebagai berikut.

1) Validasi Dosen Ahli Media Pada Aspek Tampilan

Validasi oleh dosen ahli media terhadap sumber belajar yang dikembangkan bertujuan agar peneliti memperoleh data berupa masukan hasil penilaian ahli media untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sumber belajar yang dikembangkan sebelum diuji cobakan. Hasil penilaian ahli media pada aspek tampilan disajikan dalam tabel 8. berikut ini.

Tabel 8. Skor Penilaian Aspek Tampilan Sumber Belajar dari Ahli Media Tahap I, Tahap II dan Tahap III

No	Aspek yang Dinilai	Skor		
		Tahap I	Tahap II	Tahap III
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	4	3	4
2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>	4	3	4
3.	Ketepatan pemilihan musik	4	3	4
4.	Kejelasan narasi	3	3	3
5.	Kejelasan audio visual	3	3	4
6.	Penempatan tombol	3	3	5
7.	Konsistensi tombol	3	3	5
8.	Ukuran tombol	3	4	5
9.	Ketepatan pemilihan warna tombol	3	3	5
10.	Ketepatan pemilihan warna teks	4	3	4
11.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	4	4
12.	Ketepatan ukuran huruf	3	3	4
13.	Kejelasan gambar	3	3	4
14.	Kejelasan warna gambar	3	2	4
15.	Ketepatan warna gambar	4	3	4
16.	Tampilan desain slide	3	3	4
17.	Kompisisi slide	3	3	4
Jumlah		57	52	71
Rata-rata		3,4	3,06	4,18
Kreteria		Cukup baik	Cukup baik	Baik

Berdasarkan validasi oleh dosen ahli media menunjukkan bahwa kualitas produk sumber belajar dilihat dari aspek tampilan pada tahap I dinyatakan cukup baik dengan rerata skor 3,4 dan pada tahap II dinyatakan

cukup baik dengan rerata skor 3,06, serta pada tahap III dinyatakan baik dengan rerata skor 4,18.

2) Validasi Dosen Ahli Media Pada Aspek Pemrograman

Validasi oleh dosen ahli media terhadap sumber belajar yang dikembangkan bertujuan agar peneliti memperoleh data berupa masukan hasil penilaian ahli media untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sumber belajar yang dikembangkan sebelum diujicobakan. Hasil penilaian ahli media pada aspek pemrograman disajikan dalam tabel 9. berikut ini.

Tabel 9. Skor Penilaian Aspek Pemrograman Sumber Belajar dari Ahli Media Tahap I, Tahap II dan Tahap III

No	Aspek yang Dinilai	Skor		
		Tahap I	Tahap II	Tahap III
1.	Kemudahan berinteraksi dengan sumber belajar	3	3	4
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	3	5
3.	Kejelasan struktur navigasi	3	2	4
4.	Kemudahan penggunaan tombol	3	3	5
5.	Pemberian umpan balik terhadap responden	3	4	4
6.	Efisiensi teks	3	3	4
7.	Efisiensi penggunaan slide	3	3	4
8.	Kemenarikan sumber belajar	2	3	4
9.	Daya dukung musik	3	3	4
10.	Kecepatan program	3	4	4
Jumlah		30	31	42
Rata-rata		3,0	3,1	4,2
Kreteria		Cukup baik	Cukup baik	Baik

Berdasarkan validasi oleh dosen ahli media menunjukkan bahwa kualitas produk sumber belajar dilihat dari aspek pemrograman pada tahap I dinyatakan cukup baik dengan rerata skor 3,0 dan pada tahap II dinyatakan

cukup baik dengan rerata skor 3,1, serta pada tahap III dinyatakan baik dengan rerata skor 4,2.

3) Saran dan Komentar dari Ahli Media

Hasil evaluasi dari dosen ahli media terhadap CD pembelajaran menyarankan beberapa hal yang perlu direvisi terkait dengan aspek media. Berikut ini adalah beberapa saran yang perlu diperbaiki antara lain: letak tombol navigasi dibuat konsisten, pemberian halaman setiap slide pada materi, warna pada sumber belajar dibuat lebih cerah sehingga terlihat lebih menarik, kejelasan tampilan gambar pada penjabaran materi, penataan, dan warna huruf pada menu awal selamat datang pada sumber belajar dibuat lebih kontras.

Berdasarkan data yang diperoleh dari ahli materi produk sumber belajar berupa CD pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan untuk uji coba dengan revisi sesuai saran.

c. Uji Coba Satu Lawan Satu

Setelah produk sumber belajar divalidasi oleh dosen ahli materi dan ahli media, kemudian produk sumber belajar diujicobakan kepada peserta didik kelas VII SMP N 1 Salam yang sudah menempuh materi senam lantai guling depan dan guling belakang. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan yang ada pada produk sumber belajar ini.

Pada pengambilan data uji coba satu lawan satu dilakukan dengan angket dan wawancara untuk mendapatkan penilaian peserta didik mengenai kualitas sumber belajar dan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada sumber belajar. responden pada uji coba ini berjumlah dua peserta didik dengan jenis kelamin

laki-laki dan perempuan pada responden yang mewakili berbagai karakteristik dan kemampuan.

Berikut data yang diperoleh pada pelaksanaan uji coba satu lawan satu:

- 1) penilaian terhadap aspek kemudahan pemahaman, diperoleh rerata skor penilaian sebesar 4,3 termasuk dalam kriteria “sangat baik”. untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Penilaian Aspek Kemudahan Pemahaman Uji Coba Satu Lawan Satu

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata	Kategori
1.	Perolehan materi yang mendalam dengan sumber belajar	4	Baik
2.	Kejelasan materi	4,5	Sangat baik
3.	Kelugasan bahasa	4,5	Sangat baik
4.	Kejelasan rumusan masalah	4,5	Sangat baik
5.	Tingkat kesulitan soal	4	Baik
Jumlah Rerata Skor		21,5	
Rerata		4,3	Sangat baik

- 2) Penilaian terhadap aspek kemandirian peserta didik, diperoleh rerata skor penilaian sebesar 4,88 termasuk dalam kriteria “sangat baik”. untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Penilaian Aspek Kemandirian Peserta Didik Uji Coba Satu Lawan Satu

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata	Kategori
1.	Sumber belajar dapat digunakan sesuai kemampuan	4,5	Sangat baik
2.	Kemenarikan materi dalam sumber belajar	5	Sangat baik
3.	Kejelasan petunjuk belajar	5	Sangat baik
4.	Sumber belajar dapat digunakan dirumah	5	Sangat baik
Jumlah Rerata Skor		19,5	
Rerata		4,88	Sangat baik

- 3) Penilaian terhadap aspek penyajian sumber belajar, diperoleh rerata skor penilaian sebesar 4,3 termasuk dalam kriteria “sangat baik”. untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 12.

**Tabel 12. Penilaian Aspek Penyajian Sumber Belajar
Uji Coba Satu Lawan Satu**

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata	Kategori
1.	Kejelasan teks	4	Baik
2.	Kejelasan warna dan <i>background</i>	4,5	Sangat baik
3.	Kemenarikan sumber belajar	4,5	Sangat baik
4.	Kejelasan video dan gambar	4,5	Sangat baik
5.	Dukungan suara musik	4	Baik
Jumlah Rerata Skor		21,5	
Rerata		4,3	Sangat baik

- 4) Penilaian terhadap aspek pengoprasian sumber belajar, diperoleh rerata skor penilaian sebesar 4,63 termasuk dalam kriteria “sangat baik”. untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 13.

**Tabel 13. Penilaian Aspek Pengoprasian Sumber Belajar
Uji Coba Satu Lawan Satu**

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata	Kategori
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	Baik
2.	Kemudahan menggunakan tombol	5	Sangat baik
3.	Kemudahan penggunaan sumber belajar	4,5	Sangat baik
4.	Kemudahan pengoperasian sumber belajar	5	Sangat baik
Jumlah Rerata Skor		18,5	
Rerata		4,63	Sangat baik

d. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil diberikan kepada sepuluh peserta didik kelas VII SMP N 1 Salam yang sudah menempuh materi senam lantai guling depan dan

guling belakang. Uji coba ini dimaksud untuk mengetahui dan mengidentifikasi kekurangan dan kesalahan yang ada pada produk sumber belajar ini.

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada responden yang mewakili berbagai karakteristik dan kemampuan. Dalam proses uji coba peserta didik diberikan kesempatan untuk menggunakan produk sumber belajar dari awal sampai akhir. Selanjutnya peserta didik diberikan angket untuk menilai, memberikan saran dan komentar mengenai kualitas produk sumber belajar.

Data yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil dapat dilihat sebagai berikut.

- 1) Penilaian terhadap aspek kemudahan pemahaman, diperoleh rerata skor penilaian sebesar 4,18 termasuk dalam kriteria “baik”. untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 14.

**Tabel 14. Penilaian Aspek Kemudahan Pemahaman
Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata	Kategori
1.	Perolehan materi yang mendalam dengan sumber belajar	4,2	Baik
2.	Kejelasan materi	4,4	Sangat baik
3.	Kelugasan bahasa	4,3	Sangat baik
4.	Kejelasan rumusan masalah	4	Baik
5.	Tingkat kesulitan soal	4	Baik
Jumlah Rerata Skor		20,9	
Rerata		4,18	Baik

- 2) Penilaian terhadap aspek kemandirian peserta didik, diperoleh rerata skor penilaian sebesar 4,5. termasuk dalam kriteria “sangat baik”. untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 15.

**Tabel 15. Penilaian Aspek Kemandirian Peserta Didik
Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata	Kategori
1.	Sumber belajar dapat digunakan sesuai kemampuan	4,5	Sangat baik
2.	Kemenarikan materi dalam sumber belajar	4,4	Sangat baik
3.	Kejelasan petunjuk belajar	4,5	Sangat baik
4.	Sumber belajar dapat digunakan dirumah	4,6	Sangat baik
Jumlah Rerata Skor		18	
Rerata		4,5	Sangat baik

- 3) Penilaian terhadap aspek penyajian sumber belajar, diperoleh rerata skor penilaian sebesar 4,24 termasuk dalam kriteria “sangat baik”. untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 16.

**Tabel 16. Penilaian Aspek Penyajian Sumber Belajar
Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata	Kategori
1.	Kejelasan teks	4,4	Sangat baik
2.	Kejelasan warna dan <i>background</i>	4	Baik
3.	Kemenarikan sumber belajar	4,5	Sangat baik
4.	Kejelasan video dan gambar	4,3	Sangat baik
5.	Dukungan suara musik	4	Baik
Jumlah Rerata Skor		21,2	
Rerata		4,24	Sangat baik

- 4) Penilaian terhadap aspek pengoprasian sumber belajar, diperoleh rerata skor penilaian sebesar 4,63 termasuk dalam kriteria “sangat baik”. untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 17.

**Tabel 17. Penilaian Aspek Pengoprasian Sumber Belajar
Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata	Kategori
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4,4	Sangat baik
2.	Kemudahan menggunakan tombol	4,6	Sangat baik
3.	Kemudahan penggunaan sumber belajar	4,7	Sangat baik
4.	Kemudahan pengoperasian sumber belajar	4,8	Sangat baik
Jumlah Rerata Skor		18,5	
Rerata		4,63	Sangat baik

Selain data yang diperoleh di atas, melalui wawancara dengan peserta didik yang menjadi responden didapat komentar dan saran untuk perbaikan produk yang sedang dikembangkan. Komentar-komentarnya antara lain produk sumber belajar baik untuk dikembangkan dan sangat bagus, hanya terdapat beberapa kesalahan pada penulisan kata baik itu kekurangan huruf maupun kelebihan huruf. Saran perbaikan uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 18.

Tabel 18. Saran Perbaikan Dan Revisi Dari Uji Coba Kelompok Kecil

No	Saran	Revisi
1	Bahasa pada materi sedikit kaku	Telah dilakukan revisi pada materi pembelajaran dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami
2	Kesalahan tulisan pada kata “gulung” dan “disampang”	Telah dilakukan revisi pada kata-kata yang salah

e. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar diberikan kepada 31 peserta didik kelas VII SMP N 1 Salam yang sudah menempuh materi senam lantai guling depan dan guling belakang. Responden pada uji coba mewakili berbagai karakteristik peserta didik

yaitu mencakup peserta didik dengan kemampuan rendah, sedang, tinggi, serta berjenis kelamin laki-laki dan perempuan agar lebih representatif. Penentuan responden dilakukan melalui konsultasi dengan guru mata pelajaran penjas orkes. Dalam uji coba peserta didik mengikuti proses belajar dengan menggunakan CD sumber belajar dari awal sampai akhir. Selanjutnya peserta didik mengisi angket mengenai kualitas sumber belajar untuk mengetahui saran dan komentar peserta didik terhadap sumber belajar yang dikembangkan. Data yang diperoleh dalam uji coba kelompok besar dapat dilihat sebagai berikut.

- 1) Penilaian terhadap aspek kemudahan pemahaman, diperoleh rerata skor penilaian sebesar 3,92 termasuk dalam kriteria “baik”. untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 19.

**Tabel 19. Penilaian Aspek Kemudahan Pemahaman
Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata	Kategori
1.	Perolehan materi yang mendalam dengan sumber belajar	3,71	Baik
2.	Kejelasan materi	3,87	Baik
3.	Kelugasan bahasa	4,03	baik
4.	Kejelasan rumusan masalah	3,65	Baik
5.	Tingkat kesulitan soal	4,32	Sangat baik
Jumlah Rerata Skor		19,6	
Rerata		3,92	Baik

- 2) Penilaian terhadap aspek kemandirian peserta didik, diperoleh rerata skor penilaian sebesar 4,01. termasuk dalam kriteria “baik”. untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 20.

**Tabel 20. Penilaian Aspek Kemandirian Peserta Didik
Uji Coba Kelompok Besar**

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata	Kategori
1.	Sumber belajar dapat digunakan sesuai kemampuan	3,84	Baik
2.	Kemenarikan materi dalam sumber belajar	4,06	Baik
3.	Kejelasan petunjuk belajar	4,06	Baik
4.	Sumber belajar dapat digunakan dirumah	4,06	Baik
Jumlah Rerata Skor		16	
Rerata		4,01	Baik

- 3) Penilaian terhadap aspek penyajian sumber belajar, diperoleh rerata skor penilaian sebesar 4,46 termasuk dalam kriteria “sangat baik”. untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 21.

**Tabel 21. Penilaian Aspek Penyajian Sumber Belajar
Uji Coba Kelompok Besar**

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata	Kategori
1.	Kejelasan teks	4,65	Sangat baik
2.	Kejelasan warna dan <i>background</i>	4,48	Sangat baik
3.	Kemenarikan sumber belajar	4,35	Sangat baik
4.	Kejelasan video dan gambar	4,9	Sangat baik
5.	Dukungan suara musik	3,94	Baik
Jumlah Rerata Skor		22,3	
Rerata		4,46	Sangat baik

- 4) Penilaian terhadap aspek pengoprasian sumber belajar, diperoleh rerata skor penilaian sebesar 4,72 termasuk dalam kriteria “sangat baik”. untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 22.

**Tabel 22. Penilaian Aspek Pengoprasian Sumber Belajar
Uji Coba Kelompok Besar**

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata	Kategori
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4,87	Sangat baik
2.	Kemudahan menggunakan tombol	4,9	Sangat baik
3.	Kemudahan penggunaan sumber belajar	4,71	Sangat baik
4.	Kemudahan pengoperasian sumber belajar	4,39	Sangat baik
Jumlah Rerata Skor		18,9	
Rerata		4,72	Sangat baik

3. Analisis Data

a. Analisis Data dari hasil Validasi Ahli Materi

Data yang diperoleh dari validasi ahli materi tahap I pada tanggal 20 april 2015 dan tahap II pada tanggal 22 april 2015 kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi produk sumber belajar. data dari hasil validasi dosen ahli materi pembelajaran terdiri dari dua aspek yaitu aspek materi dan aspek isi. Pada aspek materi pembelajaran terdiri dari 10 item dan aspek isi terdiri dari 10 item pada angket penialaian kualitas produk sumber belajar.

1) Tahap I

Berdasarkan data yang diperoleh penilaian oleh dosen ahli materi mengenai produk sumber belajar ini aspek materi pembelajaran adalah “cukup baik” dengan rerata skor 2,9. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek materi pembelajaran oleh dosen ahli materi.

Tabel 23. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi Pembelajaran Oleh Dosen Ahli Materi Tahap I

Interval skor	Kriteria	frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	0	0
3,41 – 4,21	Baik	3	30
2,61 – 3,40	Cukup	5	50
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	2	20
Jumlah		10	100

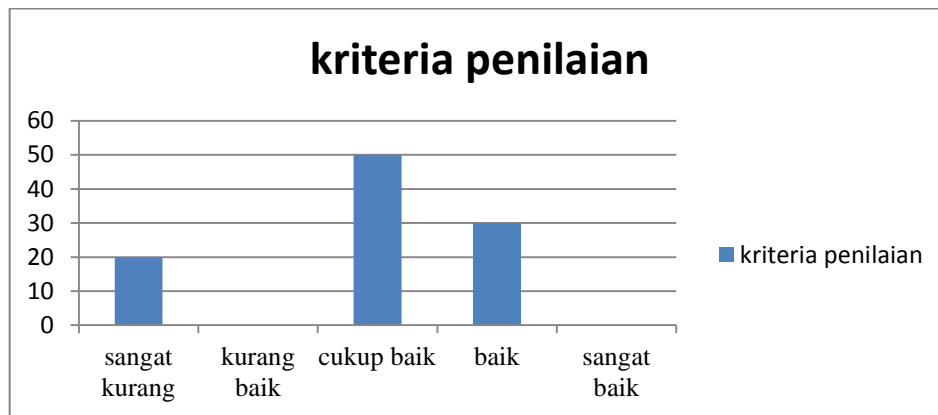


Diagram 1. Penilaian Aspek Materi Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap I

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian dosen ahli materi terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek materi pembelajaran diperoleh data bahwa 20% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 50% termasuk kategori “cukup baik”, 30% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Sedangkan penilaian ahli materi aspek isi dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi dan gambar diagram batang dibawah ini (tabel 24 dan diagram 2).

Berdasarkan data yang diperoleh penilaian oleh dosen ahli materi mengenai produk sumber belajar ini aspek isi adalah “cukup baik” dengan rerata skor 3,4. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek isi oleh dosen ahli materi.

Tabel 24. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Oleh Dosen Ahli Materi Tahap I

Interval skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	0	0
3,41 – 4,21	Baik	6	60
2,61 – 3,40	Cukup	3	30
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	1	10
Jumlah		10	100

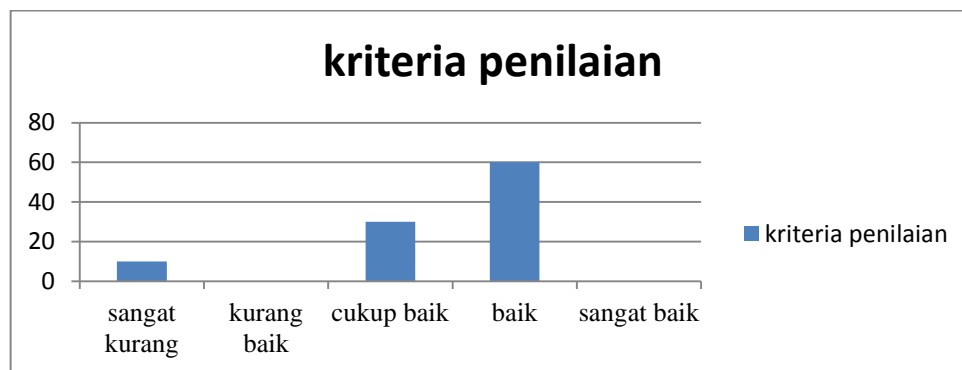


Diagram 2. Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Materi Tahap I

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian dosen ahli materi terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek isi diperoleh data bahwa 10% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 30% termasuk kategori “cukup baik”, 60% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”.

Penilaian secara keseluruhan tentang kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 25. dan diagram 3. dibawah ini.

Tabel 25. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Validasi Oleh Dosen Ahli Materi Tahap I

Aspek Penilaian	Rerata skor	kriteria
Materi pembelajaran	2,9	Cukup baik
Isi	3,4	Cukup baik
rerata	3,15	Cukup baik

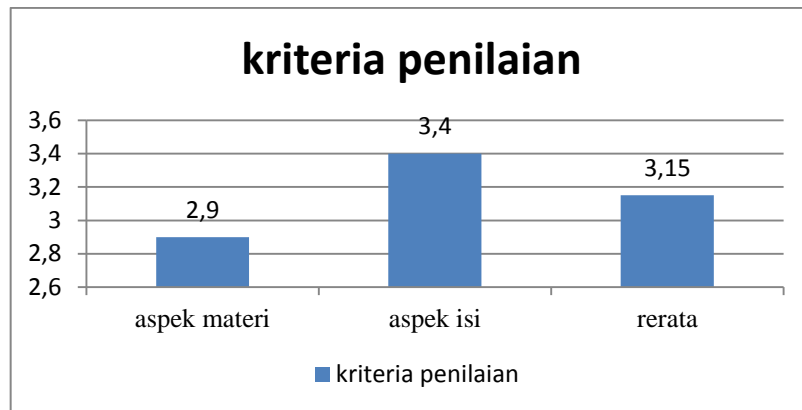


Diagram 3. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Tahap I

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli materi terhadap kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan adalah termasuk kriteria “cukup baik”. Rerata skor secara keseluruhan dari aspek materi pembelajaran dan isi adalah 3,15. Selain penilaian tersebut, ahli materi juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan produk. dengan melakukan perbaikan dan revisi diharapkan kualitas produk yang dikembangkan akan meningkat. Beberapa revisi telah dilakukan sesuai saran-saran yang relevan oleh ahli materi.

2) Tahap II

Berdasarkan data yang diperoleh penilaian oleh dosen ahli materi mengenai produk sumber belajar ini aspek materi pembelajaran adalah “baik” dengan rerata skor 3,8. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek materi pembelajaran oleh dosen ahli materi.

Tabel 26. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Materi Pembelajaran Oleh Dosen Ahli Materi Tahap II

Interval skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	0	0
3,41 – 4,21	Baik	8	80
2,61 – 3,40	Cukup	1	10
1,80 – 2,60	Kurang Baik	1	10
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		10	100

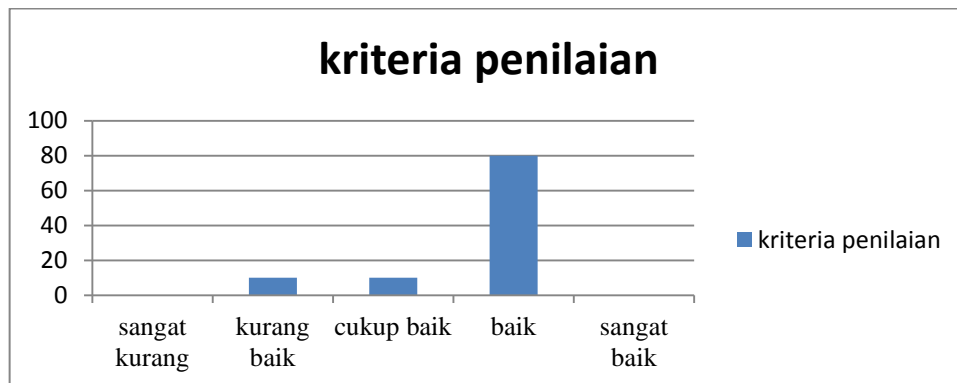


Diagram 4. Penilaian Aspek Meteri Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap II

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian dosen ahli materi terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek materi pembelajaran diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 10% termasuk kategori “kurang baik”, 10% termasuk kategori “cukup baik”, 80% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Sedangkan penilaian ahli materi aspek isi dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi dan diagram batang dibawah ini. (tabel 27. dan diagram 5.)

Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Oleh Dosen Ahli Materi Tahap II

Interval skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	2	20
3,41 – 4,21	Baik	7	70
2,61 – 3,40	Cukup	1	10
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		10	100

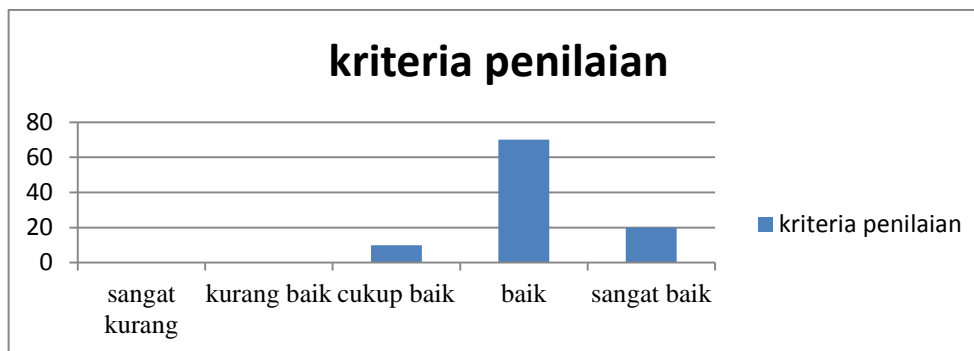


Diagram 5. Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Materi Tahap II

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian dosen ahli materi terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek isi diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 10% termasuk kategori “cukup baik”, 70% termasuk kategori “baik”, dan 20% termasuk kategori “sangat baik”. Rata-rata keseluruhan pada aspek materi pembelajaran menurut ahli materi termasuk kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,3.

Penilaian secara keseluruhan tentang kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 28. dan diagram 6. dibawah ini.

Tabel 28. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Validasi Oleh Dosen Ahli Materi Tahap II

Aspek Penilaian	Rerata skor	kriteria
Materi pembelajaran	3,8	Baik
Isi	4,3	Sangat baik
Rerata	4,05	Baik

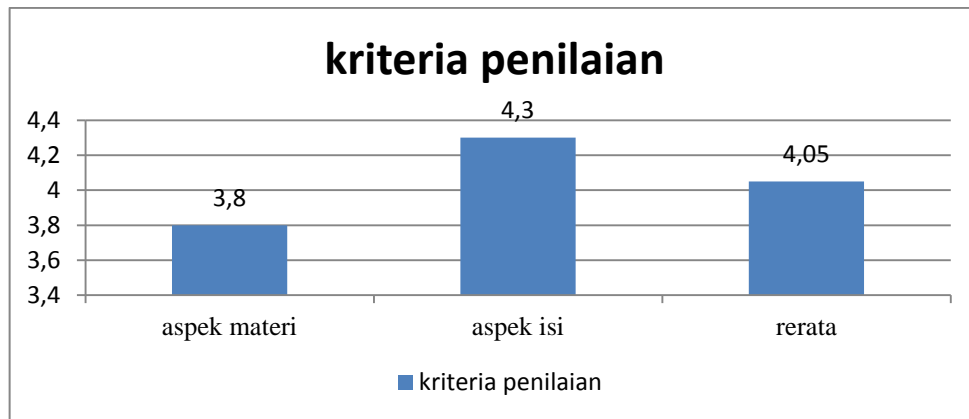


Diagram 6. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Tahap II

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli materi terhadap kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan adalah termasuk kriteria “baik”. Rerata skor secara keseluruhan dari aspek materi pembelajaran dan isi adalah 4,05. Selain penilaian tersebut, ahli materi juga memberikan pernyataan bahwa produk sumber belajar layak untuk diujicobakan.

b. Analisis Data dari hasil Validasi Ahli Media

Data dari hasil ahli media diperoleh dengan cara memberikan angket yang berisi penilaian aspek tampilan dan aspek pemrograman. Data yang diperoleh dari validasi tahap I pada tanggal 1 maret 2015 dan tahap II pada tanggal 5 mei 2015 serta tahap III pada tanggal 22 mei 2015 dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi produk sumber elajar yang dikembangkan.

1) Tahap I

Pada tahap I diperoleh data bahwa kualitas sumber belajar pada aspek tampilan terdiri dari 17 item yang terdapat pada angket dinilai “cukup baik”

dengan rerata skor 3,4. Sedangkan pada aspek pemrograman terdiri dari 10 item dinilai “cukup baik” dengan rerata skor 3.

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang hasil penilaian terhadap aspek tampilan oleh dosen ahli media tahap I.

Tabel 29. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Oleh Dosen Ahli Media Tahap I

Interval skor	kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	0	0
3,41 – 4,21	Baik	6	35,3
2,61 – 3,40	Cukup	11	64,7
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		17	100

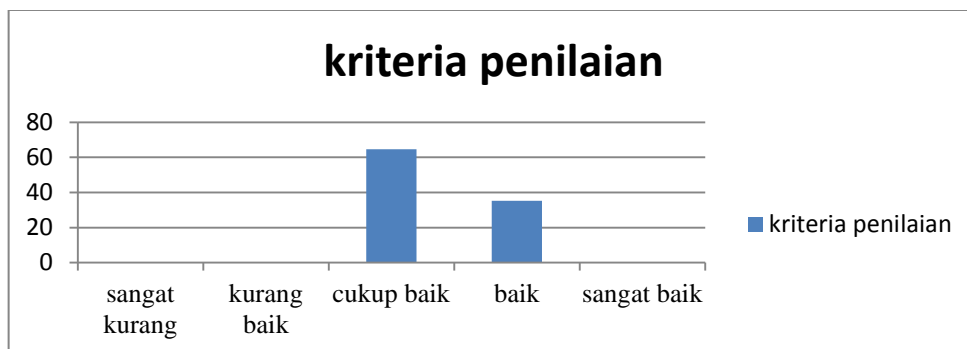


Diagram 7. Penilaian Aspek Tampilan Oleh Ahli Media Tahap I

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian dosen ahli media tahap I terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek tampilan diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 64,7% termasuk kategori “cukup baik”, 35,3% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Rata-rata keseluruhan pada aspek tampilan menurut ahli media termasuk kategori “cukup baik” dengan rerata skor 3,4.

Sedangkan untuk aspek pemrograman yang terdiri dar 10 item dinilai “cukup baik” dengan rerata skor 3. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 30. dan diagram 8. berikut ini.

Tabel 30. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman Oleh Dosen Ahli Media Tahap I

Interval skor	kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	0	0
3,41 – 4,21	Baik	1	10
2,61 – 3,40	Cukup	8	80
1,80 – 2,60	Kurang Baik	1	10
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		10	100

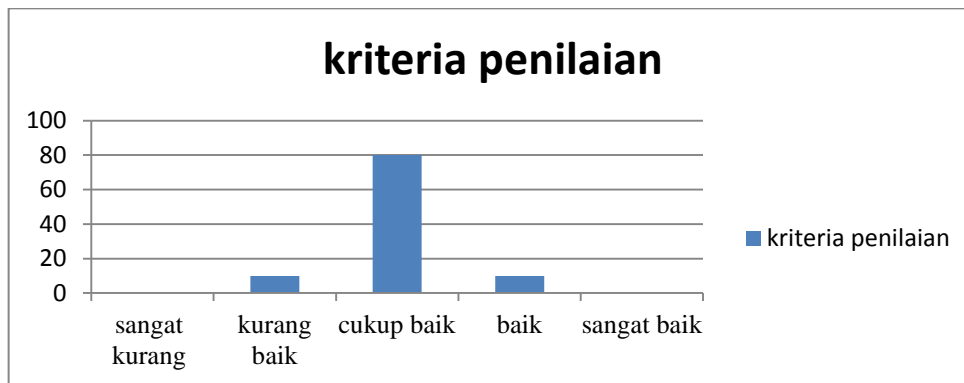


Diagram 8. Penilaian Aspek Pemrograman Oleh Ahli Media Tahap I

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian dosen ahli media tahap I terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek pemrograman diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 10% termasuk kategori “kurang baik”, 80% termasuk kategori cukup “baik”, 10% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”.

Penilaian secara keseluruhan tentang kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 31. dan diagram 9 berikut ini.

Tabel 31. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Validasi Oleh Dosen Ahli Media Tahap I

Aspek Penilaian	Rerata skor	Kriteria
Tampilan	3,4	Cukup baik
pemrograman	3	Cukup baik
rerata	3,2	Cukup baik

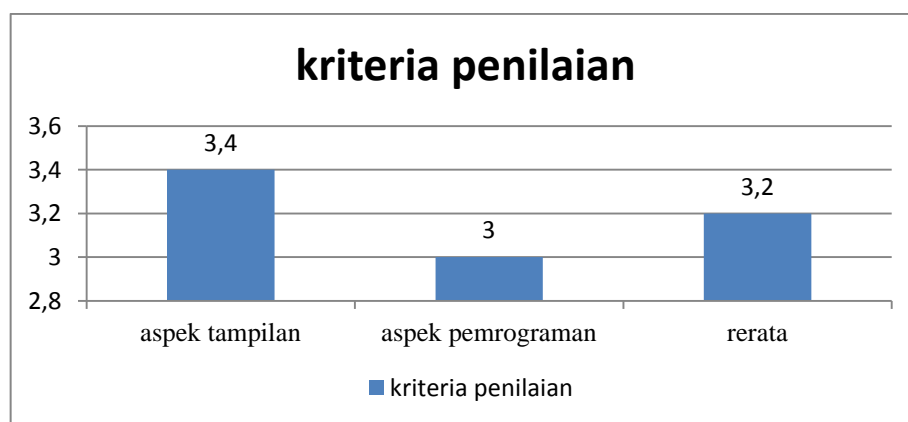


Diagram 9. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap I

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli media terhadap kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan adalah termasuk kriteria “cukup baik”. Rerata skor secara keseluruhan dari aspek tampilan dan pemrograman adalah 3,2. Selain penilaian tersebut, ahli media juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan produk. dengan melakukan perbaikan dan revisi diharapkan kualitas produk yang dikembangkan akan meningkat. Beberapa revisi telah dilakukan sesuai saran-saran yang relevan oleh ahli media.

2) Tahap II

Pada tahap II diperoleh data bahwa kualitas sumber belajar pada aspek tampilan terdiri dari 17 item yang terdapat pada angket dinilai “cukup baik” dengan rerata skor 3,06. Sedangkan pada aspek pemrograman terdiri dari 10 item dinilai “cukup baik” dengan rerata skor 3,01.

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang hasil penilaian terhadap aspek tampilan oleh dosen ahli media tahap II.

Tabel 32. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Oleh Dosen Ahli Media Tahap II

Interval skor	kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	0	0
3,41 – 4,21	Baik	2	11,8
2,61 – 3,40	Cukup	14	82,4
1,80 – 2,60	Kurang Baik	1	5,8
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		17	100

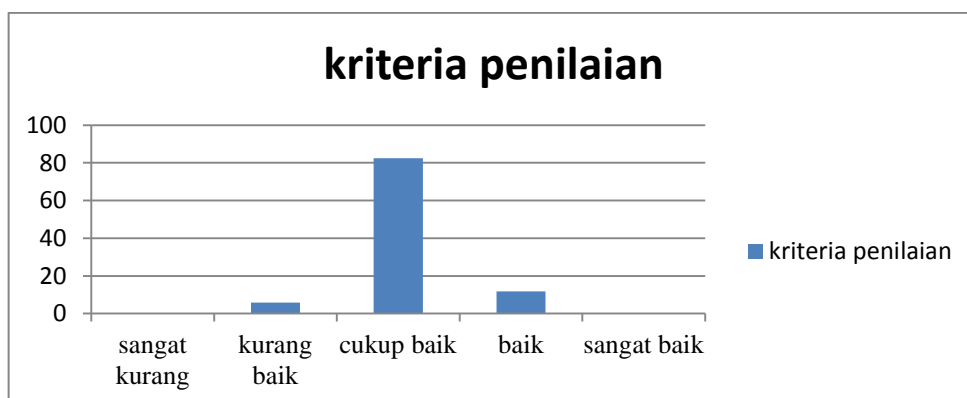


Diagram 10. Penilaian Aspek Tampilan Oleh Ahli Media Tahap II

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian dosen ahli media tahap II terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek tampilan diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 5,8% termasuk kategori “kurang baik”, 82,4% termasuk kategori

“cukup baik”, 11,8% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Rata-rata keseluruhan pada aspek tampilan menurut ahli media termasuk kategori “cukup baik” dengan rerata skor 3,4.

Sedangkan untuk aspek pemrograman yang terdiri dari 10 item dinilai “cukup baik” dengan rerata skor 3,1. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 33. dan diagram 11. berikut ini.

Tabel 33. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman Oleh Dosen Ahli Media Tahap II

Interval skor	kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	0	0
3,41 – 4,21	Baik	2	20
2,61 – 3,40	Cukup	7	70
1,80 – 2,60	Kurang Baik	1	10
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		10	100

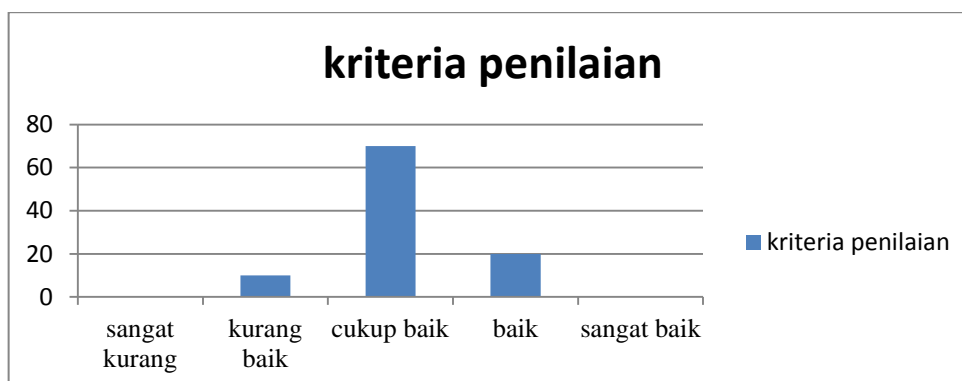


Diagram 11. Penilaian Aspek Pemrograman Oleh Ahli Media Tahap II

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian dosen ahli media tahap II terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek pemrograman diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 10% termasuk kategori “kurang baik”, 70% termasuk kategori cukup

“baik”, 20% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”.

Penilaian secara keseluruhan tentang kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 34. dan diagram 12 berikut ini.

Tabel 34. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Validasi Oleh Dosen Ahli Media Tahap II

Aspek Penilaian	Rerata skor	Kriteria
Tampilan	3,06	Cukup baik
pemrograman	3,1	Cukup baik
rerata	3,08	Cukup baik

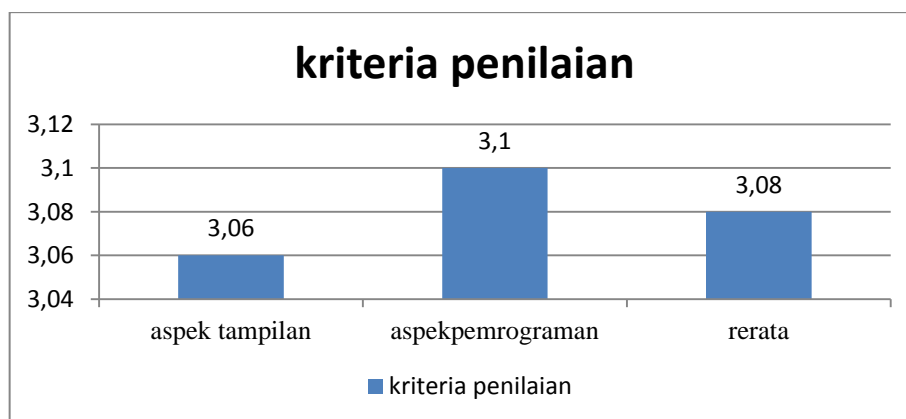


Diagram 12. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap II

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli media terhadap kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan adalah termasuk kriteria “cukup baik”. Rerata skor secara keseluruhan dari aspek tampilan dan pemrograman adalah 3,08, Selain penilaian tersebut, ahli media juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan produk. dengan melakukan perbaikan dan revisi diharapkan kualitas produk yang

dikembangkan akan meningkat. Beberapa revisi telah dilakukan sesuai saran-saran yang relevan oleh ahli media.

3) Tahap III

Pada tahap III diperoleh data bahwa kualitas sumber belajar pada aspek tampilan terdiri dari 17 item yang terdapat pada angket dinilai “baik” dengan rerata skor 4,18. Sedangkan pada aspek pemrograman terdiri dari 10 item dinilai “baik” dengan rerata skor 4,2.

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang hasil penilaian terhadap aspek tampilan oleh dosen ahli media tahap III.

Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Oleh Dosen Ahli Media Tahap III

Interval skor	kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	4	23,5
3,41 – 4,21	Baik	12	70,6
2,61 – 3,40	Cukup	1	5,9
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		17	100

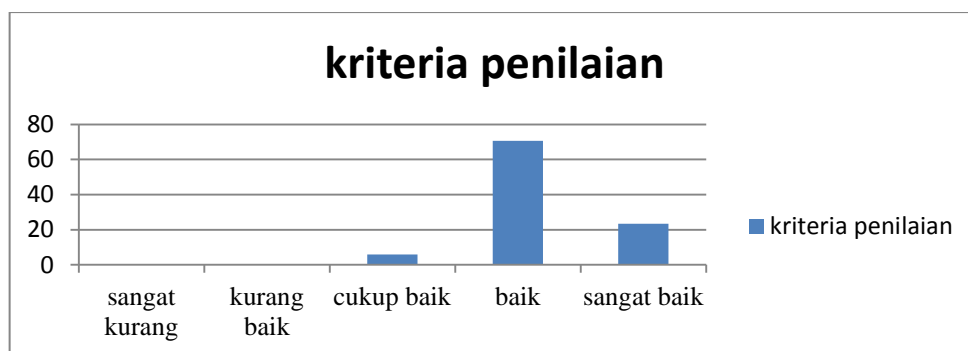


Diagram 13. Penilaian Aspek Tampilan Oleh Ahli Media Tahap III

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian dosen ahli media tahap III terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat

dari aspek tampilan diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 5,9% termasuk kategori “cukup baik”, 70,6% termasuk kategori “baik”, dan 23,5% termasuk kategori “sangat baik”.

Sedangkan untuk aspek pemrograman yang terdiri dar 10 item dinilai “baik” dengan rerata skor 4,2. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 36. dan diagram 14. berikut ini.

Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman Oleh Dosen Ahli Media Tahap III

Interval skor	kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	2	20
3,41 – 4,21	Baik	8	80
2,61 – 3,40	Cukup	0	0
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		10	100

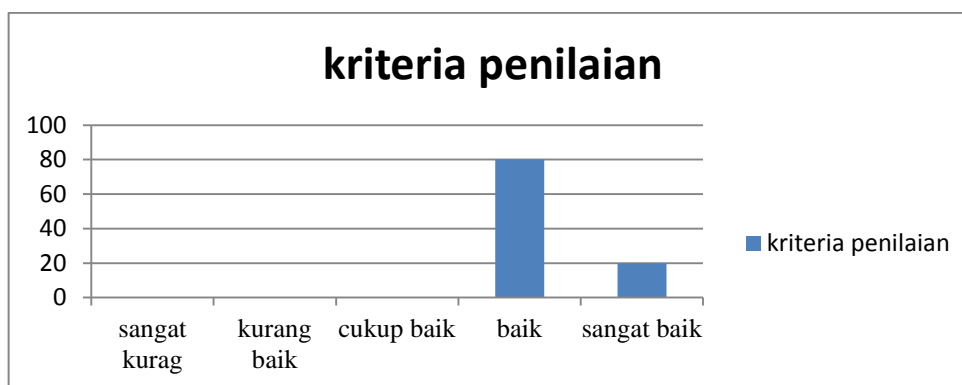


Diagram 14. Penilaian Aspek Pemrograman Oleh Ahli Media Tahap III

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian dosen ahli media tahap III terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek pemrograman diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 0% termasuk kategori cukup

“baik”, 80% termasuk kategori “baik”, dan 20% termasuk kategori “sangat baik”.

Penilaian secara keseluruhan tentang kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 37. dan diagram 15 berikut ini.

Tabel 37. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Validasi Oleh Dosen Ahli Media Tahap III

Aspek Penilaian	Rerata skor	Kriteria
Tampilan	4,18	Baik
pemrograman	4,2	Baik
rerata	4,19	Baik

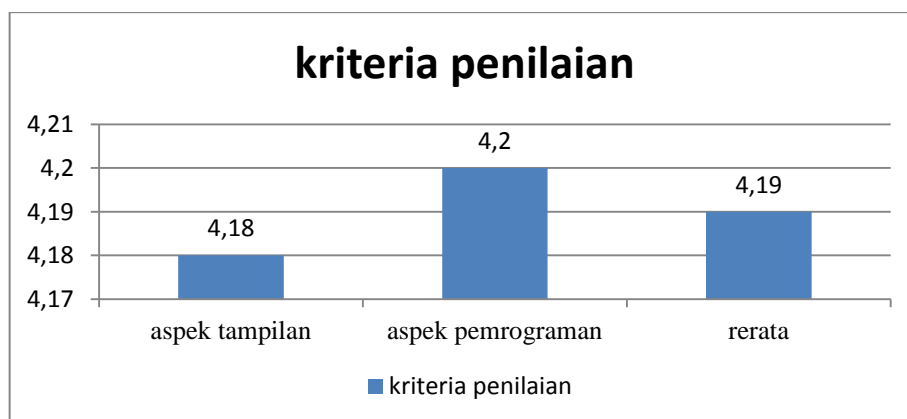


Diagram 15. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap III

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli media terhadap kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan adalah termasuk kriteria “baik”. Rerata skor secara keseluruhan dari aspek tampilan dan pemrograman adalah 4,19. Selain penilaian tersebut, ahli media juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan produk. dengan melakukan perbaikan dan revisi diharapkan kualitas produk yang

dikembangkan akan meningkat. Beberapa revisi telah dilakukan sesuai saran-saran yang relevan oleh ahli media.

c. Analisis Data dari hasil Uji Coba Satu Lawan Satu

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian produk diujicobakan kepada peserta didik dalam tahap uji coba satu lawan satu pada tanggal 23 Mei 2015. Data yang diperoleh dari uji coba ini merupakan data mengenai kualitas sumber belajar yang meliputi aspek kemudaham pemahaman, kemandirian, penyajian sumber belajar, dan pengoperasian sumber belajar. dari data ini dapat diketahui penilaian peserta didik terhadap kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan. selain itu, juga diperoleh data kualitatif berupa saran dan komentar sebagai bahan revisi produk sumber belajar lebih lanjut. Dalam uji coba yang diikuti oleh 2 peserta didik dengan berbagai karakteristik yaitu mencakup peserta didik berprestasi baik dan sedang yang terdiri dari peserta didik laki-laki dan perempuan. Penilaian peserta didik terhadap produk sumber belajar pada aspek kemudahan pemahaman yang terdiri dari 5 item menunjukkan produk sumber belajar memiliki kualitas “sangat baik” dengan rerata skor 4,3. Berikut ini ringkasan data penilaian aspek kemudahan pemahaman pada uji coba satu lawan satu yang dijelaskan pada tabel 39. dan diagram 16. berikut ini.

Tabel 38. Penilaian Aspek Kemudahan Pemahaman Pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No responden	Jumlah skor	Rerata skor	kreteria
Peserta didik 1	22	4,4	Sangat baik
Peserta didik 2	21	4,2	Baik
Jumlah rerata skor		8,6	Sangat baik
Rerata skor		4,3	

Tabel 39. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kemudahan Pemahaman Uji Coba Satu Lawan Satu

Interval skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	1	50
3,41 – 4,21	Baik	1	50
2,61 – 3,40	Cukup	0	0
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		2	100

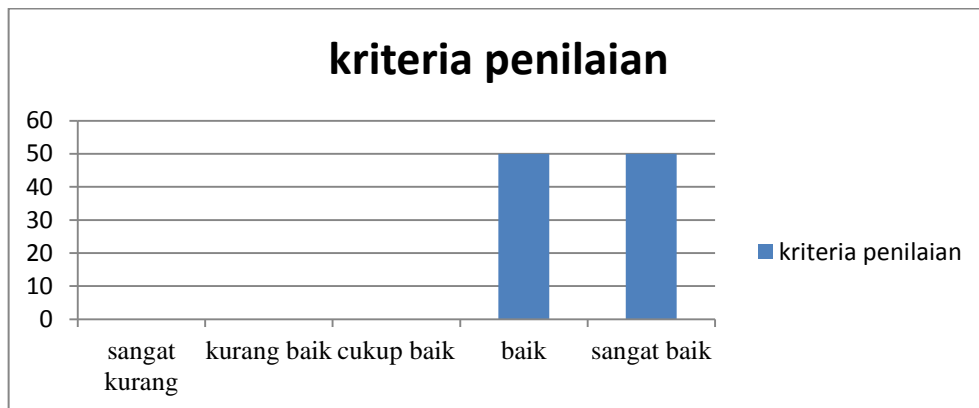


Diagram 16. Penilaian Aspek Kemudahan Pemahaman Pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian peserta didik pada tahap uji coba satu lawan satu terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek kemudahan pemahaman diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 50% termasuk kategori “baik”, dan 50% termasuk kategori “sangat baik”.

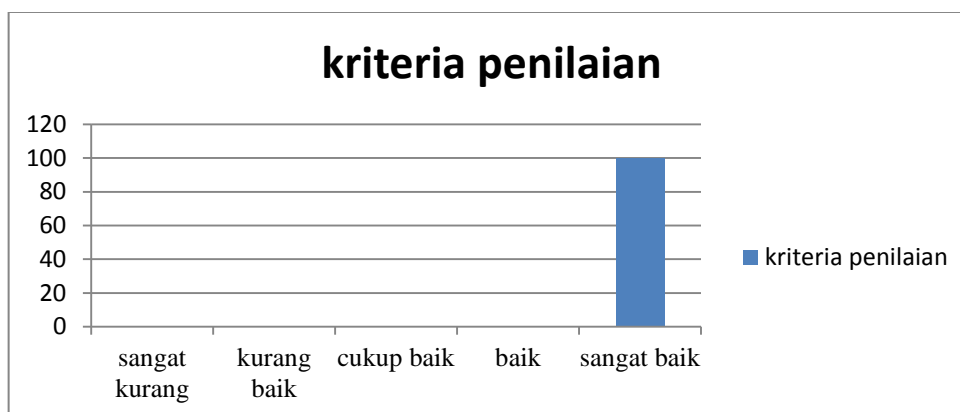
Pada aspek kemandirian yang terdiri dari 4 item peserta didik pada tahap uji coba satu lawan satu memberikan penilaian “sangat baik” dengan rerata skor penilaian 4,88. Berikut ini ringkasan data penilaian pada aspek kemandirian dari uji coba satu lawan satu yang dijelaskan pada tabel 41. dan diagram 17. Berikut:

Tabel 40. Penilaian Aspek Kemandirian Pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No responden	Jumlah skor	Rerata skor	Kreteria
Peserta didik 1	20	5	Sangat baik
Peserta didik 2	19	4,75	Sangat baik
Jumlah rerata skor		9,75	Sangat baik
Rerata skor		4,88	

Tabel 41. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kemandirian Uji Coba Satu Lawan Satu

Interval skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	2	100
3,41 – 4,21	Baik	0	0
2,61 – 3,40	Cukup	0	0
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		2	100

**Diagram 17. Penilaian Aspek Kemandirian Pada Uji Coba Satu Lawan Satu**

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian peserta didik pada tahap uji coba satu lawan satu terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek kemandirian diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 0% termasuk kategori “baik”, dan 100% termasuk kategori “sangat baik”.

Penilaian uji coba satu lawan satu mengenai aspek penyajian sumber belajar yang terdiri dari 5 item menunjukkan kualitas penilaian “sangat baik” dengan rerata skor penilaian 4,3. Berikut ini ringkasan data penilaian pada aspek penyajian sumber belajar dari uji coba satu lawan satu yang dijelaskan pada tabel 43. dan gambar 18. berikut ini.

Tabel 42. Penilaian Aspek Penyajian Sumber Belajar Pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No responden	Jumlah skor	Rerata skor	kreteria
Peserta didik 1	22	4,4	Sangat baik
Peserta didik 2	21	4,2	Baik
Jumlah rerata skor		8,6	Sangat baik
Rerata skor		4,3	

Tabel 43. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Penyajian Sumber Belajar Uji Coba Satu Lawan Satu

Interval skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	1	50
3,41 – 4,21	Baik	1	50
2,61 – 3,40	Cukup	0	0
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		2	100

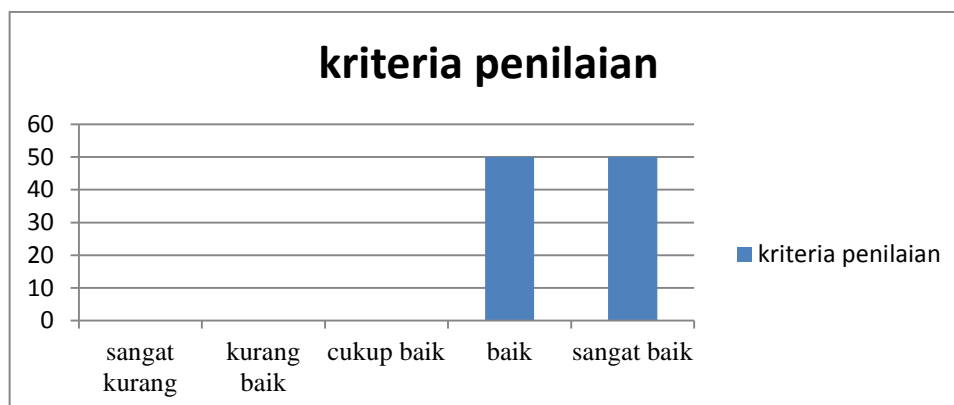


Diagram 18. Penilaian Aspek Penyajian Sumber Belajar Pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian peserta didik pada tahap uji coba satu lawan satu terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek penyajian sumber belajar diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 50% termasuk kategori “baik”, dan 50% termasuk kategori “sangat baik”.

Penilaian uji coba satu lawan satu mengenai aspek pengoperasian sumber belajar yang terdiri dari 4 item menunjukkan kualitas penilaian “sangat baik” dengan rerata skor penilaian 4,63. Berikut ini ringkasan data penilaian pada aspek pengoperasian sumber belajar dari uji coba satu lawan satu yang dijelaskan pada tabel 45. dan diagram 19. berikut ini.

Tabel 44. Penilaian Aspek Pengoperasian Sumber Belajar Pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No. responden	Jumlah skor	Rerata skor	Kreteria
Peserta didik 1	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 2	18	4,5	Sangat baik
Jumlah rerata skor		9,25	Sangat baik
Rerata skor		4,63	

Tabel 45. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pengoperasian Sumber Belajar Uji Coba Satu Lawan Satu

Interval skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	2	100
3,41 – 4,21	Baik	0	0
2,61 – 3,40	Cukup	0	0
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		2	100

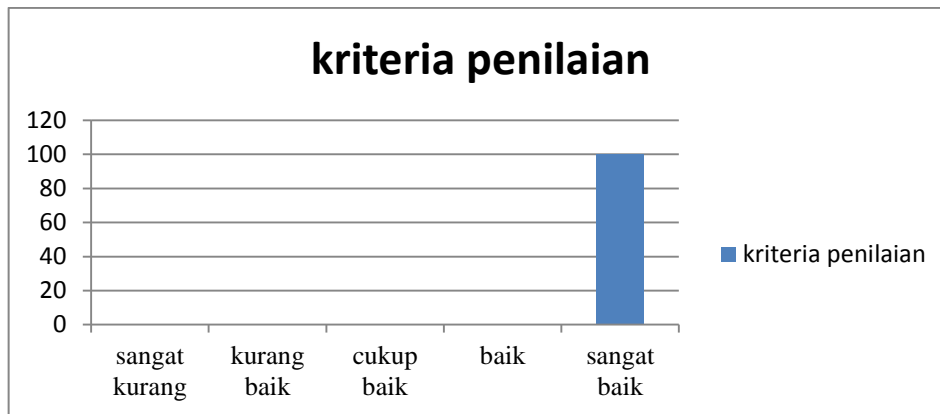


Diagram 19. Penilaian Aspek Pengoperasian Sumber Belajar Pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian peserta didik pada tahap uji coba satu lawan satu terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek pengoperasian sumber belajar diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 0% termasuk kategori “baik”, dan 100% termasuk kategori “sangat baik”.

Penilaian secara keseluruhan tentang kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan hasil uji coba satu lawan satu termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor sebesar 4,53. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 46. dan diagram 20. berikut ini.

Tabel 46. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu

Aspek Penilaian	Rerata skor	Kriteria
Kemudahan pemahaman	4,3	Sangat baik
Kemandirian	4,88	Sangat baik
Penyajian sumber belajar	4,3	Sangat baik
Pengoperasian sumber belajar	4,63	Sangat baik
Jumlah rerata	18,11	Sangat baik
Rerata keseluruhan	4,53	

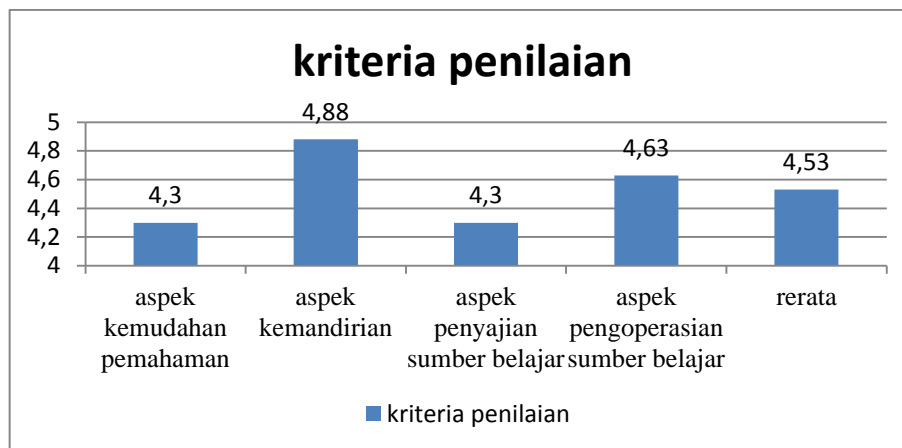


Diagram 20. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu

Selain penilaian di atas, peserta didik uji coba satu lawan satu juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan produk. dengan melakukan perbaikan dan revisi diharapkan kualitas produk yang dikembangkan akan meningkat.

d. Analisis Data dari Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Dalam uji coba kelompok kecil pada tanggal 25 Mei 2015 yang diikuti oleh 10 peserta didik dengan berbagai karakteristik yaitu mencakup peserta didik berprestasi baik, sedang dan rendah yang terdiri dari peserta didik laki-laki dan perempuan. Penilaian peserta didik terhadap produk sumber belajar pada aspek kemudahan pemahaman yang terdiri dari 5 item menunjukkan produk sumber belajar memiliki kualitas “baik” dengan rerata skor 4,18. Berikut ini ringkasan data penilaian aspek kedaham pemahaman pada uji coba kelompok kecil yang dijelaskan pada tabel 48. dan diagram 21. berikut ini.

Tabel 47. Penilaian Aspek Kemudahan Pemahaman Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No. Responden	Jumlah skor	Rerata skor	Kreteria
Peserta didik 1	20	4	Baik
Peserta didik 2	22	4,4	Sangat baik
Peserta didik 3	22	4,4	Sangat baik
Peserta didik 4	20	4	Baik
Peserta didik 5	21	4,2	Baik
Peserta didik 6	21	4,2	Baik
Peserta didik 7	20	4	Baik
Peserta didik 8	23	4,6	Sangat baik
Peserta didik 9	20	4	Baik
Peserta didik 10	20	4	Baik
Jumlah rerata skor		41,8	Baik
Rerata skor		4,18	

Tabel 48. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kemudahan Pemahaman Uji Coba Kelompok Kecil

Interval skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	3	30
3,41 – 4,21	Baik	7	70
2,61 – 3,40	Cukup	0	0
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		10	100

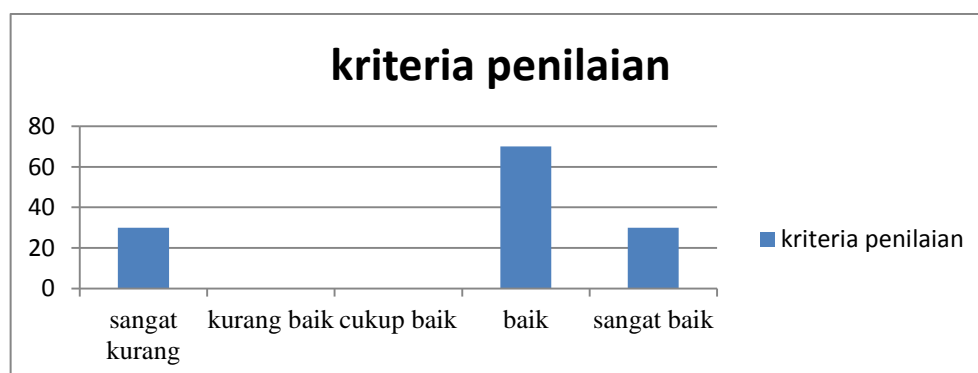


Diagram 21. Penilaian Aspek Kemudahan Pemahaman Pada Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil terhadap kualitas sumber belajar yang

dikembangkan, dilihat dari aspek kemudaham pemahaman diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 70% termasuk kategori “baik”, dan 30% termasuk kategori “sangat baik”.

Pada aspek kemandirian yang terdiri dari 4 item peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil memberikan penilaian “sangat baik” dengan rerata skor penilaian 4,5. Berikut ini ringkasan data penilaian pada aspek kemandirian dari uji coba kelompok kecil yang dijelaskan pada tabel 50. dan diagram 22. berikut ini.

Tabel 49. Penilaian Aspek Kemandirian Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No. responden	Jumlah skor	Rerata skor	Kreteria
Peserta didik 1	18	4,5	Sangat baik
Peserta didik 2	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 3	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 4	16	4	Baik
Peserta didik 5	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 6	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 7	17	4,25	Sangat baik
Peserta didik 8	20	5	Sangat baik
Peserta didik 9	18	4,5	Sangat baik
Peserta didik 10	15	3,75	Baik
Jumlah rerata skor		45	Sangat baik
Rerata skor		4,5	

Tabel 50. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kemandirian Uji Coba Kelompok Kecil

Interval skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	8	80
3,41 – 4,21	Baik	2	20
2,61 – 3,40	Cukup	0	0
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		10	100

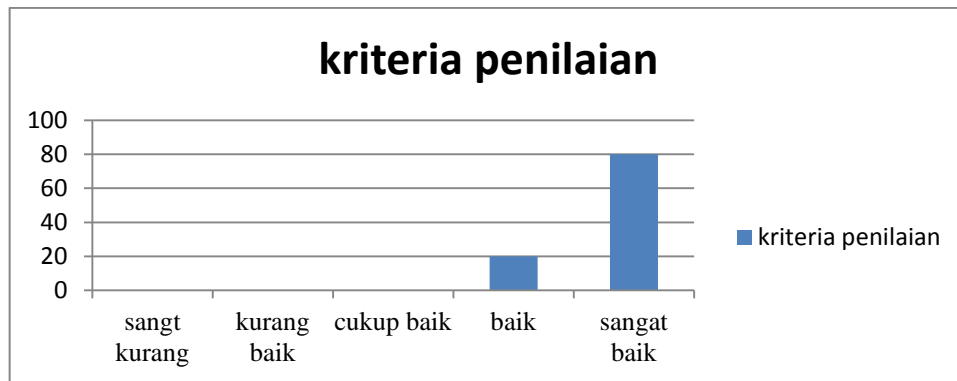


Diagram 22. Penilaian Aspek Kemandirian Pada Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek kemandirian diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 20% termasuk kategori “baik”, dan 80% termasuk kategori “sangat baik”.

Penilaian uji coba kelompok kecil mengenai aspek penyajian sumber belajar yang terdiri dari 5 item menunjukkan kualitas penilaian “sangat baik” dengan rerata skor penilaian 4,24. Berikut ini ringkasan data penilaian pada aspek penyajian sumber belajar dari uji coba kelompok kecil yang dijelaskan pada tabel 52. dan diagram 23. berikut ini.

Tabel 51. Penilaian Aspek Penyajian Sumber Belajar Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No. responden	Jumlah skor	Rerata skor	kriteria
Peserta didik 1	21	4,2	Baik
Peserta didik 2	21	4,2	Baik
Peserta didik 3	23	4,6	Sangat baik
Peserta didik 4	17	3,4	Cukup baik
Peserta didik 5	22	4,4	Sangat baik
Peserta didik 6	20	4	Baik
Peserta didik 7	21	4,2	Baik

Peserta didik 8	25	5	Sangat baik
Peserta didik 9	21	4,2	Baik
Peserta didik 10	21	4,2	Baik
Jumlah rerata skor		42,4	Baik
Rerata skor		4,24	

Tabel 52. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Penyajian Sumber Belajar Uji Coba Kelompok Kecil

Interval skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	3	30
3,41 – 4,21	Baik	6	60
2,61 – 3,40	Cukup	1	10
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		10	100

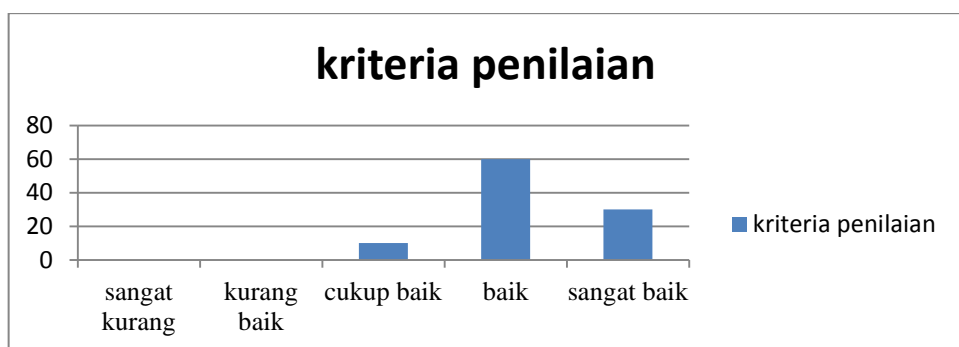


Diagram 23. Penilaian Aspek Penyajian Sumber Belajar Pada Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek penyajian sumber belajar diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 10% termasuk kategori “cukup baik”, 60% termasuk kategori “baik”, dan 30% termasuk kategori “sangat baik”.

Penilaian uji coba kelompok kecil mengenai aspek pengoperasian sumber belajar yang terdiri dari 4 item menunjukkan kualitas penilaian “sangat baik” dengan rerata skor penilaian 4,63. Berikut ini ringkasan data penilaian pada aspek pengoperasian sumber belajar dari uji coba kelompok kecil yang dijelaskan pada tabel 54. dan diagram 24. berikut ini.

Tabel 53. Penilaian Aspek Pengoperasian Sumber Belajar Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No responden	Jumlah skor	Rerata skor	Kreteria
Peserta didik 1	18	4,5	Sangat baik
Peserta didik 2	17	4,25	Sangat baik
Peserta didik 3	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 4	18	4,5	Sangat baik
Peserta didik 5	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 6	18	4,5	Sangat baik
Peserta didik 7	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 8	20	5	Sangat baik
Peserta didik 9	20	5	Sangat baik
Peserta didik 10	17	4,25	Sangat baik
Jumlah rerata skor		46,3	Sangat baik
Rerata skor		4,63	

Tabel 54. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pengoperasian Sumber Belajar Uji Coba Kelompok Kecil

Interval skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	10	100
3,41 – 4,21	Baik	0	0
2,61 – 3,40	Cukup	0	0
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		10	100

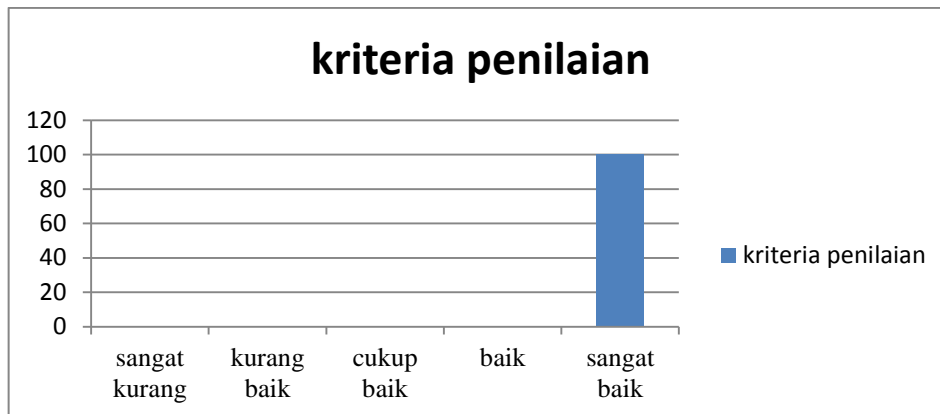


Diagram 24. Penilaian Aspek Pengoperasian Sumber Belajar Pada Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek pengoperasian sumber belajar diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 0% termasuk kategori “baik”, dan 100% termasuk kategori “sangat baik”.

Penilaian secara keseluruhan tentang kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan hasil uji coba kelompok kecil termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor sebesar 4,39. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 55. dan diagram 25. berikut ini.

Tabel 55. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Rerata skor	Kriteria
Kemudahan pemahaman	4,18	Baik
kemandirian	4,5	Baik
Penyajian sumber belajar	4,24	Sangat baik
Pengoperasian sumber belajar	4,63	Sangat baik
Jumlah rerata	17,5	Sangat baik
Rerata keseluruhan	4,39	

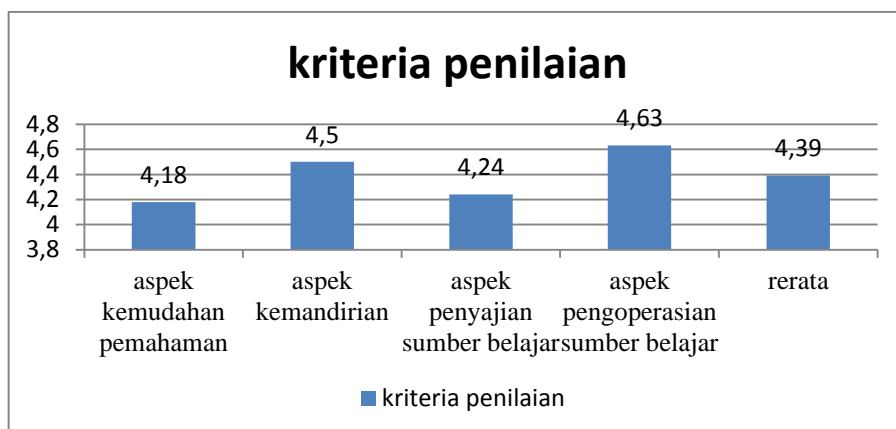


Diagram 25. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Selain penilaian di atas, peserta didik uji coba kelompok kecil juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan produk. dengan melakukan perbaikan dan revisi diharapkan kualitas produk yang dikembangkan akan meningkat.

e. Analisis Data dari hasil Uji Coba Kelompok Besar

Setelah produk dinilai dalam ujicoba kelompok kecil kemudian produk diujicobakan kepada peserta didik dalam tahap uji coba kelompok besar pada tanggal 27 Mei 2015. Dari data ini dapat diketahui penilaian peserta didik terhadap kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan. selain itu juga diperoleh data kualitatif berupa saran dan masukan sebagai bahan revisi produk sumber belajar lebih lanjut.

Dalam uji coba yang diikuti oleh 31 peserta didik dengan berbagai karakteristik yaitu mencakup peserta didik berprestasi baik, sedang, dan rendah serta terdiri dari peserta didik laki-laki dan perempuan. Penilaian peserta didik terhadap produk sumber belajar pada aspek kemudahan pemahaman yang terdiri

dari 5 item menunjukkan produk sumber belajar memiliki kualitas “baik” dengan rerata skor 3,92. Berikut ini ringkasan data penilaian aspek kemudahan pemahaman pada uji coba kelompok besar yang dijelaskan pada tabel 57. dan digram 26. Berikut ini.

Tabel 56. Penilaian Aspek Kemudahan Pemahaman Pada Uji Coba Kelompok besar

No responden	Jumlah skor	Rerata skor	Kreteria
Peserta didik 1	23	4,6	Sangat baik
Peserta didik 2	24	4,8	Sangat baik
Peserta didik 3	22	4,4	Sangat baik
Peserta didik 4	14	2,8	Cukup baik
Peserta didik 5	23	4,6	Sangat baik
Peserta didik 6	16	3,2	Cukup baik
Peserta didik 7	14	2,8	Cukup baik
Peserta didik 8	18	3,6	Sangat baik
Peserta didik 9	15	3	Cukup baik
Peserta didik 10	22	4,4	Sangat baik
Peserta didik 11	15	3	Cukup baik
Peserta didik 12	18	3,6	Baik
Peserta didik 13	21	4,2	Baik
Peserta didik 14	18	3,6	Baik
Peserta didik 15	23	4,6	Sangat baik
Peserta didik 16	14	2,8	Cukup baik
Peserta didik 17	23	4,6	Sangat baik
Peserta didik 18	23	4,6	Sangat baik
Peserta didik 19	14	2,8	Cukup baik
Peserta didik 20	18	3,6	Baik
Peserta didik 21	22	4,4	Sangat baik
Peserta didik 22	23	4,6	Sangat baik
Peserta didik 23	22	4,4	Sangat baik
Peserta didik 24	23	4,6	Sangat baik
Peserta didik 25	22	4,4	Sangat baik
Peserta didik 26	23	4,6	Sangat baik
Peserta didik 27	18	3,6	Baik
Peserta didik 28	18	3,6	Baik
Peserta didik 29	15	3	Cukup baik
Peserta didik 30	23	3,6	Baik
Peserta didik 31	20	4	Baik
Jumlah rerata skor		121	Baik
Rerata skor		3,92	

Tabel 57. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kemudahan Pemahaman Uji Coba Kelompok Besar

Interval skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	15	48,4
3,41 – 4,21	Baik	8	25,8
2,61 – 3,40	Cukup	8	25,8
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		31	100

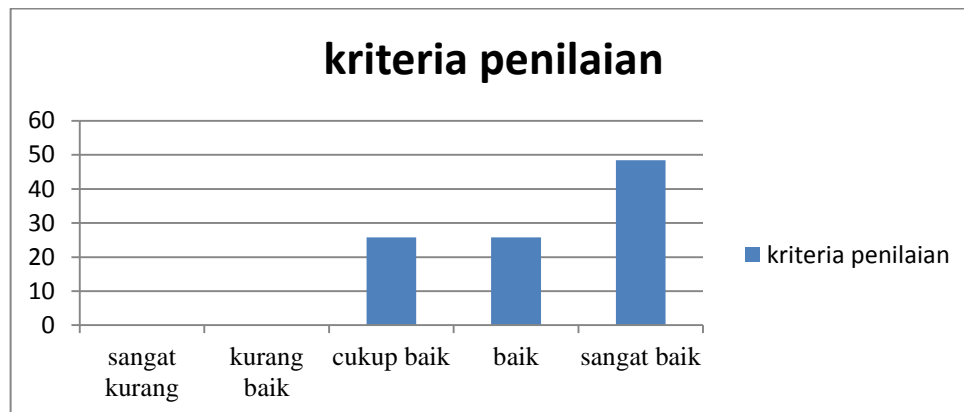


Diagram 26. Penilaian Aspek Kemudahan Pemahaman Pada Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian peserta didik pada tahap uji coba kelompok besar terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek kemudahan pemahaman diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 25,8% termasuk kategori “cukup baik”, 25,8% termasuk kategori “baik”, dan 48,4% termasuk kategori “sangat baik”.

Pada aspek kemandirian yang terdiri dari 4 item peserta didik pada tahap uji coba kelompok besar memberikan penilaian “baik” dengan rerata skor penilaian 4,01. Berikut ini ringkasan data penilaian pada aspek kemandirian dari uji coba kelompok besar yang dijelaskan pada tabel 59. dan diagram 27. berikut.

Tabel 58. Penilaian Aspek Kemandirian Pada Uji Coba Kelompok Besar

No responden	Jumlah skor	Rerata skor	Kreteria
Peserta didik 1	18	4,5	Sangat baik
Peserta didik 2	20	5	Sangat baik
Peserta didik 3	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 4	11	2,75	Cukup baik
Peserta didik 5	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 6	12	3	Cukup baik
Peserta didik 7	12	3	Cukup baik
Peserta didik 8	15	3,75	Baik
Peserta didik 9	12	3	Cukup baik
Peserta didik 10	18	4,5	Sangat baik
Peserta didik 11	12	3	Cukup baik
Peserta didik 12	15	3,75	Baik
Peserta didik 13	18	4,5	Sangat baik
Peserta didik 14	14	3,5	Baik
Peserta didik 15	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 16	12	3	Cukup baik
Peserta didik 17	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 18	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 19	11	2,75	Cukup baik
Peserta didik 20	15	3,75	Baik
Peserta didik 21	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 22	18	4,5	Sangat baik
Peserta didik 23	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 24	19	4,5	Sangat baik
Peserta didik 25	18	4,5	Sangat baik
Peserta didik 26	18	4,5	Sangat baik
Peserta didik 27	14	3,5	Baik
Peserta didik 28	14	3,5	Baik
Peserta didik 29	14	3,5	Baik
Peserta didik 30	19	4,75	Sangat baik
Peserta didik 31	15	3,75	Baik
Jumlah rerata skor		124	Baik
Rerata skor		4,01	

Tabel 59. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kemandirian Uji Coba Kelompok Besar

Interval skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	16	51,6
3,41 – 4,21	Baik	8	25,8
2,61 – 3,40	Cukup	7	22,6
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		31	100

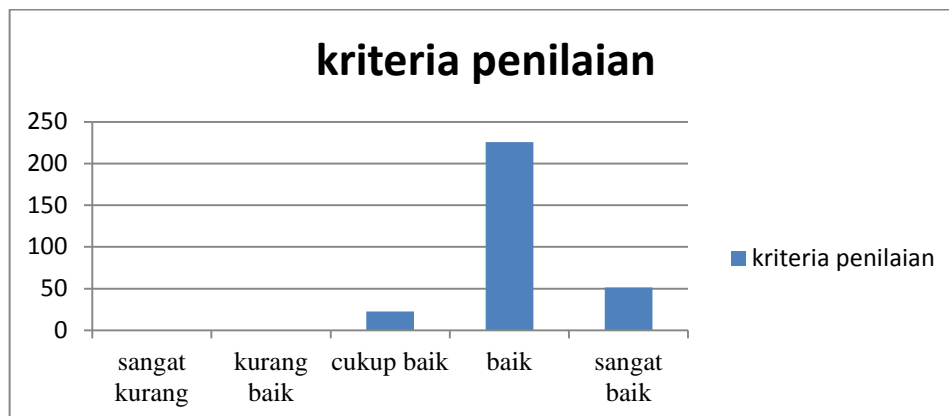


Diagram 27. Penilaian Aspek Kemandirian Pada Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian peserta didik pada tahap uji coba kelompok besar terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek kemandirian diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 22,6% termasuk kategori “cukup baik”, 25,8% termasuk kategori “baik”, dan 51,6% termasuk kategori “sangat baik”.

Penilaian uji coba kelompok besar mengenai aspek penyajian sumber belajar yang terdiri dari 5 item menunjukkan kualitas penilaian “sangat baik” dengan rerata skor penilaian 4,46. Berikut ini ringkasan data penilaian pada aspek penyajian sumber belajar dari uji coba kelompok besar yang dijelaskan pada tabel 61. dan gambar 28. berikut ini.

Tabel 60. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kemandirian Uji Coba Kelompok Besar

No responden	Jumlah skor	Rerata skor	Kriteria
Peserta didik 1	25	5	Sangat baik
Peserta didik 2	23	4,6	Sangat baik
Peserta didik 3	25	5	Sangat baik
Peserta didik 4	22	4,4	Sangat baik
Peserta didik 5	24	4,8	Sangat baik

Peserta didik 6	19	3,8	Baik
Peserta didik 7	19	3,8	Baik
Peserta didik 8	21	4,2	Baik
Peserta didik 9	19	3,8	Baik
Peserta didik 10	22	4,4	Sangat baik
Peserta didik 11	20	4	Baik
Peserta didik 12	21	4,2	Baik
Peserta didik 13	22	4,4	Sangat baik
Peserta didik 14	22	4,4	Sangat baik
Peserta didik 15	24	4,8	Sangat baik
Peserta didik 16	19	3,8	Baik
Peserta didik 17	24	4,8	Sangat baik
Peserta didik 18	24	4,8	Sangat baik
Peserta didik 19	22	4,4	Sangat baik
Peserta didik 20	21	4,2	Baik
Peserta didik 21	25	5	Sangat baik
Peserta didik 22	25	5	Sangat baik
Peserta didik 23	25	5	Sangat baik
Peserta didik 24	24	4,8	Sangat baik
Peserta didik 25	23	4,6	Sangat baik
Peserta didik 26	25	5	Sangat baik
Peserta didik 27	21	4,2	Baik
Peserta didik 28	21	4,2	Baik
Peserta didik 29	19	3,8	Baik
Peserta didik 30	25	5	Sangat baik
Peserta didik 31	21	4,2	Baik
Jumlah rerata skor		138	Sangat baik
Rerata skor		4,46	

Tabel 61. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Penyajian Sumber Belajar Uji Coba Kelompok Besar

Interval skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	19	61,3
3,41 – 4,21	Baik	12	38,7
2,61 – 3,40	Cukup	0	0
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		31	100

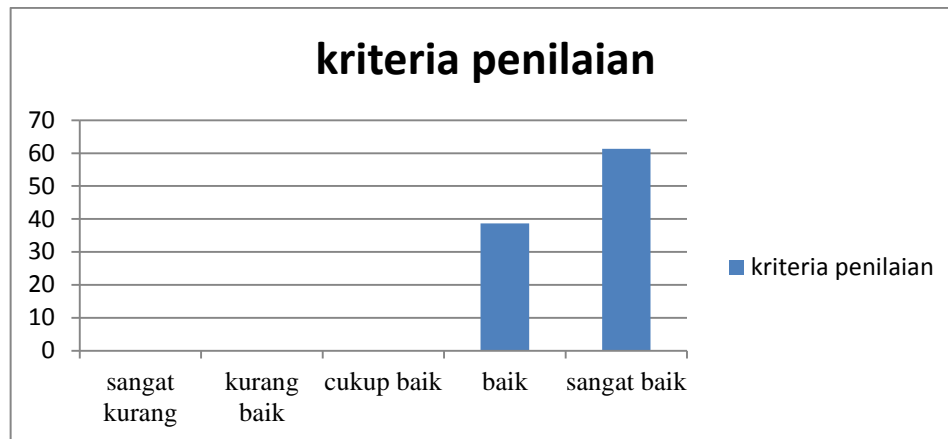


Diagram 28. Penilaian Aspek Penyajian Sumber Belajar Pada Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian peserta didik pada tahap uji coba kelompok besar terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek penyajian sumber belajar diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 38,7% termasuk kategori “baik”, dan 61,3% termasuk kategori “sangat baik”.

Penilaian uji coba kelompok besar mengenai aspek pengoperasian sumber belajar yang terdiri dari 4 item menunjukkan kualitas penilaian “sangat baik” dengan rerata skor penilaian 4,72. Berikut ini ringkasan data penilaian pada aspek pengoperasian sumber belajar dari uji coba kelompok besar yang dijelaskan pada tabel 63. dan diagram 29. berikut ini.

Tabel 62. Penilaian Aspek Pengoperasian Sumber Belajar Pada Uji Coba Kelompok Besar

No responden	Jumlah skor	Rerata skor	Kreteria
Peserta didik 1	20	5	Sangat baik
Peserta didik 2	20	5	Sangat baik
Peserta didik 3	20	5	Sangat baik
Peserta didik 4	17	4,25	Sangat baik
Peserta didik 5	20	5	Sangat baik

Peserta didik 6	17	4,25	Sangat baik
Peserta didik 7	17	4,25	Sangat baik
Peserta didik 8	20	5	Sangat baik
Peserta didik 9	14	3,5	Baik
Peserta didik 10	20	5	Sangat baik
Peserta didik 11	17	4,25	Sangat baik
Peserta didik 12	20	5	Sangat baik
Peserta didik 13	18	4,5	Sangat baik
Peserta didik 14	17	4,25	Sangat baik
Peserta didik 15	20	5	Sangat baik
Peserta didik 16	17	4,25	Sangat baik
Peserta didik 17	20	5	Sangat baik
Peserta didik 18	20	5	Sangat baik
Peserta didik 19	17	4,25	Sangat baik
Peserta didik 20	20	5	Sangat baik
Peserta didik 21	20	5	Sangat baik
Peserta didik 22	20	5	Sangat baik
Peserta didik 23	20	5	Sangat baik
Peserta didik 24	20	5	Sangat baik
Peserta didik 25	20	5	Sangat baik
Peserta didik 26	20	5	Sangat baik
Peserta didik 27	20	5	Sangat baik
Peserta didik 28	20	5	Sangat baik
Peserta didik 29	14	3,5	Baik
Peserta didik 30	20	5	Sangat baik
Peserta didik 31	20	5	Sangat baik
Jumlah rerata skor		146	Sangat baik
Rerata skor		4,72	

Tabel 63. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pengoperasian Sumber Belajar Uji Coba Kelompok Besar

Interval skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
4,22 – 5,00	Sangat Baik	29	93,5
3,41 – 4,21	Baik	2	6,5
2,61 – 3,40	Cukup	0	0
1,80 – 2,60	Kurang Baik	0	0
0,00 – 1,79	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		31	100

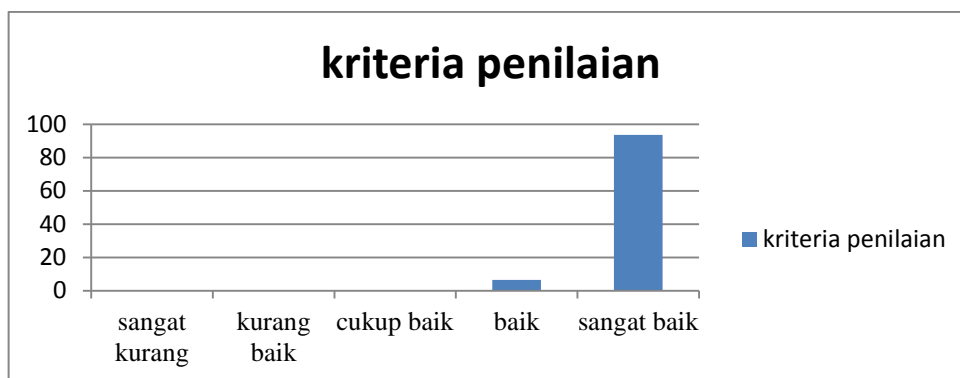


Diagram 29. Penilaian Aspek Pengoperasian Sumber Belajar Pada Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penilaian peserta didik pada tahap uji coba kelompok besar terhadap kualitas sumber belajar yang dikembangkan, dilihat dari aspek pengoperasian sumber belajar diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori “sangat kurang”, 0% termasuk kategori “kurang baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 6,5% termasuk kategori “baik, dan 93,5% termasuk kategori “sangat baik”.

Penilaian secara keseluruhan tentang kualitas produk sumber belajar yang sedang dikembangkan hasil uji coba kelompok besar termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skor sebesar 4,28. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 64. dan diagram 30. berikut ini.

Tabel 64. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Aspek Penilaian	Rerata skor	Kriteria
Kemudahan pemahaman	3,92	Baik
kemandirian	4,01	Baik
Penyajian sumber belajar	4,46	Sangat baik
Pengoperasian sumber belajar	4,72	Sangat baik
Jumlah rerata	17,11	Sangat baik
Rerata keseluruhan	4,28	

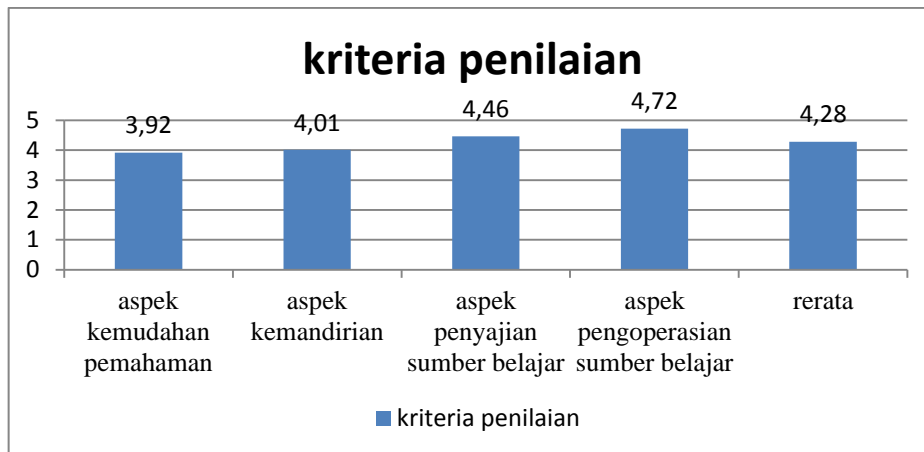


Diagram 30. Kualitas Produk Sumber Belajar Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Selain penilaian di atas, peserta didik uji coba kelompok besar juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan produk. dengan melakukan perbaikan dan revisi diharapkan kualitas produk yang dikembangkan akan meningkat.

4. Produk akhir sumber belajar senam lantai guling depan dan guling belakang

Setelah melalui lima kali revisi berdasarkan evaluasi ahli materi, ahli media, uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar maka dapat diperoleh produk sumber belajar senam lantai guling depan dan guling belakang yang layak digunakan sebagai sumber belajar peserta didik kelas VII SMP.

Berikut ini tampilan produk akhir sumber belajar senam lantai guling depan dan guling belakang pada gambar 26. sampai gambar 37. dibawah ini.



Gambar 26. Tampilan Intro Produk Akhir



Gambar 27. Tampilan Intro Produk Akhir



Gambar 28. Tampilan Menu Belajar Produk Akhir



Gambar 29. Tampilan Isi Standar Kompetensi Produk Akhir



Gambar 30. Tampilan Menu Materi Produk Akhir



Gambar 31. Tampilan Isi Menu Materi Produk Akhir



Gambar 32. Tampilan Menu Video Produk Akhir



Gambar 33. Tampilan Isi Menu Video Produk Akhir



Gambar 34. Tampilan Daftar Pustaka Produk Akhir



Gambar 35. Tampilan Menu Evaluasi Produk Akhir



Gambar 36. Tampilan Menu Profil Produk Akhir



Gambar 37. Tampilan Penutup Produk Akhir

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan secara rinci mengenai hasil pengembangan sumber belajar senam lantai guling depan dan guling belakang bagi peserta didik kelas VII SMP N1 Salam sebagai berikut.

1. Tanggapan ahli materi

Dari tabel 25 dan 28 dapat diuraikan sebagai berikut. Dari validasi tahap satu menyatakan bahwa rerata 3,15 dengan kategori ‘cukup baik’, sedangkan pada validasi tahap II rerata yang diperoleh adalah sebesar 4,05 dengan kategori “baik”.

Pada tabel 23 dan 26 menunjukkan dari 10 item angket pada aspek materi pembelajaran mengenai kualitas sumber belajar yang sedang dikembangkan, dilihat dari aspek materi pembelajaran diperoleh data bahwa pada tahap I 30% termasuk kategori baik, 50% termasuk kategori cukup baik dan 20% termasuk kategori sangat kurang. Pada tahap II 80% termasuk kategori baik, 10% termasuk kategori cukup baik dan 10% termasuk kategori sangat kurang.

Pada tabel 24 dan 27 menunjukkan dari 10 item angket pada aspek isi mengenai kualitas sumber belajar yang sedang dikembangkan, dilihat dari aspek isi diperoleh data bahwa pada tahap I 60% termasuk kategori baik, 30% termasuk kategori cukup baik dan 10% termasuk kategori sangat kurang. Pada tahap II 20% termasuk kategori sangat baik, 70% termasuk kategori baik dan 10% termasuk kategori cukup baik.

2. Tanggapan ahli media

Dari tabel 31 dan tabel 34, serta tabel 37 dapat diuraikan sebagai berikut. Dari validasi tahap I menyatakan bahwa rerata 3,2 dengan kategori ‘cukup baik’,

sedangkan pada validasi tahap II rerata yang diperoleh adalah sebesar 3,08 dengan kategori “cukup baik” serta pada validasi tahap III rerata yang diperoleh adalah sebesar 4,19 dengan kategori “baik”.

Pada tabel 29 dan tabel 32 serta tabel 35 menunjukkan dari 17 item angket pada aspek tampilan mengenai kualitas sumber belajar yang sedang dikembangkan, dilihat dari aspek tampilan diperoleh data bahwa pada tahap I 35,3% termasuk kategori baik, 64,7% termasuk kategori cukup baik. Pada tahap II 11,8% termasuk kategori baik, 82,4% termasuk kategori cukup baik dan 5,8% termasuk kategori kurang baik serta pada tahap III 23,5% termasuk kategori sangat baik, 70,6 termasuk kategori baik dan 5,9 termasuk kategori cukup baik.

Pada tabel 30 dan tabel 33 serta tabel 36 menunjukkan dari 10 item angket pada aspek pemrograman mengenai kualitas sumber belajar yang sedang dikembangkan, dilihat dari aspek pemrograman diperoleh data bahwa pada tahap I 10% termasuk kategori baik, 80% termasuk kategori cukup baik dan 10% termasuk kategori kurang baik. Pada tahap II 20% termasuk kategori baik, 70% termasuk kategori cukup baik dan 10% termasuk kategori kurang baik serta pada tahap III 20% termasuk kategori sangat baik, 80% termasuk kategori baik.

3. Tanggapan peserta didik uji coba satu lawan satu

Dari tabel 39 penilaian aspek kemudahan pemahaman pada uji coba satu lawan satu menunjukkan bahwa hasil penilaian yang diperoleh terhadap sumber belajar yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik sebanyak 50% dan 50% termasuk kategori baik.

Dari tabel 41 penilaian aspek kemandirian pada uji coba satu lawan satu menunjukkan bahwa hasil penilaian yang diperoleh terhadap sumber belajar yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik sebanyak 100%.

Dari tabel 43 penilaian aspek penyajian sumber belajar pada uji coba satu lawan satu menunjukkan bahwa hasil penilaian yang diperoleh terhadap sumber belajar yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik sebanyak 50% dan 50% termasuk kategori baik.

Dari tabel 45 penilaian aspek pengoperasian sumber belajar pada uji coba satu lawan satu menunjukkan bahwa hasil penilaian yang diperoleh terhadap sumber belajar yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik sebanyak 100%.

4. Tanggapan peserta didik uji coba kelompok kecil

Dari tabel 48 penilaian aspek kemudahan pemahaman pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa hasil penilaian yang diperoleh terhadap sumber belajar yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik sebanyak 30% dan 70% termasuk kategori baik.

Dari tabel 50 penilaian aspek kemandirian pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa hasil penilaian yang diperoleh terhadap sumber belajar yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik sebanyak 80% dan 20% termasuk kategori baik.

Dari tabel 52 penilaian aspek penyajian sumber belajar pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa hasil penilaian yang diperoleh terhadap sumber belajar yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik sebanyak 30%, 60% termasuk kategori baik serta 10 % termasuk kategori cukup.

Dari tabel 54 penilaian aspek pengoperasian sumber belajar pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa hasil penilaian yang diperoleh terhadap sumber belajar yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik sebanyak 100%.

5. Tanggapan peserta didik uji coba kelompok besar

Dari tabel 57 penilaian aspek kemudahan pemahaman pada uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa hasil penilaian yang diperoleh terhadap sumber belajar yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik sebanyak 48,4%, 25,8% termasuk kategori baik dan 25,8% termasuk kategori cukup baik.

Dari tabel 59 penilaian aspek kemandirian pada uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa hasil penilaian yang diperoleh terhadap sumber belajar yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik sebanyak 51,6%, 25,8% termasuk kategori baik dan 22,6% termasuk kategori cukup baik.

Dari tabel 61 penilaian aspek penyajian sumber belajar pada uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa hasil penilaian yang diperoleh terhadap sumber belajar yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik sebanyak 61,3% dan 38,7% termasuk kategori baik.

Dari tabel 63 penilaian aspek pengoperasian sumber belajar pada uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa hasil penilaian yang diperoleh terhadap sumber belajar yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik sebanyak 93,8% dan 6,5% dengan kategori baik.

Hasil tanggapan dan penilaian dari ahli materi, ahli media, uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar mengindikasikan bahwa pengembangan sumber belajar berbasis *adobe flash CS 3*

proffesional materi senam lantai guling depan guling belakang dapat digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk sumber belajar materi senam lantai guling depan dan guling belakang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan sumber belajar yang telah dikembangkan ini menghasilkan produk berupa CD pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi senam lantai guling depan dan guling belakang untuk siswa kelas VII SMP N 1 Salam melalui beberapa tahap, antara lain: a) Pendahuluan. b) Pengembangan desain sumber belajar. c) Mengembangkan software sumber belajar. d) Evaluasi produk. setelah produk jadi maka produk sumber belajar divalidasi oleh dosen ahli materi dan ahli media. e) Hasil akhir berupa CD sumber belajar.
2. Kualitas produk sumber belajar yang dikembangkan menurut penilaian dari ahli materi adalah “baik” dengan rerata skor secara keseluruhan sebesar 4,05 yang terdiri atas: aspek materi pembelajaran memiliki skor 3,8 termasuk dalam kriteria “baik”, aspek isi memiliki rerata skor 4,3 termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Menurut penilaian ahli media adalah “baik” dengan rerata skor keseluruhan sebesar 4,19 yang terdiri atas: aspek tampilan memiliki skor 4,18 termasuk dalam kriteria “baik”, aspek pemrograman memiliki rerata skor 4,2 termasuk dalam kriteria “baik”, sedangkan penilaian menurut peserta didik adalah “sangat baik” dengan rerata skor secara

keseluruhan sebesar 4,28 yang terdiri atas: aspek kemudahan pemahaman memiliki rerata skor 3,92 termasuk dalam kriteria “baik”, aspek kemandirian memiliki rerata skor 4,01 termasuk dalam kriteria “baik”, aspek penyajian sumber belajar memiliki rerata skor 4,46 termasuk dalam kriteria “sangat baik”, aspek pengopersian sumber belajar memiliki rerata skor 4,72 termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pengembangan sumber belajar berbasis *adobe flash CS 3 proffesional* materi senam lantai guling depan guling belakang dapat digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

3. Produk sumber belajar yang dihasilkan penelitian ini adalah berupa CD pembelajaran materi senam lantai guling depan dan guling belakang.

B. Implikasi Penelitian

1. Produk sumber belajar yang berupa CD pembelajaran materi senam lantai guling depan dan guling belakang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga diharapkan meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi senam lantai guling depan dan gulling belakang yang menyenangkan dengan *software Adobe Flash CS3 Proffesional*.
2. Produk CD pembelajaran dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri ataupun tanpa pendamping karena terdapat petunjuk penggunaannya bagi peserta didik terutama pada pada materi senam lantai guling depan dan guling belakang.

C. Keterbatasan

Penelitian dan pengembangan produk sumber belajar materi senam lantai guling depan dan guling belakang ini memiliki keterbatasan produk, antara lain:

1. Produk sumber belajar ini memerlukan komputer untuk memutar dan mengoperasikannya, dan peserta didik yang ingin belajar mandiri menggunakan sumber belajar ini harus memiliki seperangkat komputer ataupun laptop di rumah untuk menggunakannya.
2. Penelitian dan pengembangan sumber belajar materi senam lantai guling depan dan guling belakang ini bukan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran menggunakan produk sumber belajar, namun hanya untuk mengetahui apakah sumber belajar ini layak dipergunakan dalam pembelajaran secara individu, skala kecil dan skala besar sehingga dapat dipergunakan untuk belajar mandiri oleh peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan adalah:

1. Guru disarankan untuk menggunakan produk sumber belajar materi senam lantai guling depan dan guling belakang sebagai alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Penelitian dan pengembangan produk ini memiliki keterbatasan, sehingga perlu dilakukan pengembangan lagi.

3. Peneliti menyarankan bagi peneliti lain, untuk melakukan penelitian lanjutan dengan mengembangkan sumber belajar untuk materi lain menggunakan *software Adobe Flash CS3 Proffesional*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mahendra. 2000. *Senam*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- Arief S Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Depok: PT raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Basnendar Akbar Gautama. 2007. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Lemparan Pantul Mata Kuliah Permainan Bola Basket Bagi Mahasiswa Didik Prodi PJKR FIK UNY*. Yogyakarta: FIK UNY
- Borg and Gall. 1983. *Educational Research, An Introduction*. New York and London: Longman Inc.
- BSNP. 2006. *Model Silabus Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*. Departemen Pendidikan Nasional
- Daryanto. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran; Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dedy Izham. 2012. *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*. Diakses melalui <http://ilmukomputer.org/> tanggal 27 November 2014 , jam 11.30 WIB
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dian Kurnia Primasari. 2010. *Pengembangan Media Gambar Dalam Memperkenalkan Basic Steps Aerobic Gymnastics Untuk Anak Usia 10-11 Tahun*. Yogyakarta: FIK UNY
- Hendra Agusta. 2009. *Pola Gerak Dalam Senam 2*. Jakarta: IPA Abong
- Hujair Ah Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Bantul: Kaukaba Dipantara
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*. Jakarta : Erlangga.
- Jamil Suprihatiningrum. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: 2013

- Karwono. 2007. *Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Upaya Meningkatkan Kualitas dan Hasil Pembelajaran*. Diakses melalui <http://karwono.wordpress.com/2007/11/09/seminar-sumber-belajar/> tanggal 27 november 2014, jam 08.30 WIB
- Madcoms. 2008. *Adobe Flash CS3 Professional*. Yogyakarta: Andi Offset.
- M. Atwi Suparman. 2014. *Desain Instruksional Modern: Paduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan Edisi Keempat*. Jakarta: Erlangga
- Muhajir. 2013. *Buku Pegangan Guru Pendidikan Jasmani Kelas VII*. Jakarta. Edisi Revisi: Kemendikbud
- Nana Sudjana. 1989. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru
- Nur Rohmah Muktiani. (2008). *Pengembangan untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA. Tesis. Program Pasca Sarjana UNY*.
- Roji. 2006. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMP kelas VII*. Jakarta: Erlangga
- Rusman. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bnadung: Alfabeta
- Slamet Widodo. 2005. *Pendidikan Jasmani SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Piranti Darma Kalokatama
- Sri Rumini. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Uny Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujarwadi. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan; Untuk Kelas VII SMP/MTS*. Jakarta : Intan Pariwara
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yudhi Munadi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

LAMPIRAN

Lembar Evaluasi Untuk Ahli Materi
Lampiran 1. Lembar evaluasi untuk ahli materi tahap I
Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *Adobe Flash CS3 Profesional*
Materi Senam Lantai Guling Depan dan Guling Belakang
Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP

Materi : Senam Lantai Sasaran Program : SMP Kelas VII

Evaluator : Dr. Sri Winarni, M.Pd Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi pada mata pelajaran senam lantai terhadap CD pembelajaran yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas sumber belajar yang sedang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami mengharakan kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh ahli materi mata pelajaran senam lantai.
2. Evaluasi ini terdiri dari aspek kualitas materi, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas sumber belajar yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
- 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
- 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas

3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas

4 : baik/ tepat/ jelas

5 : sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar			✓		
2.	Kesesuaian kompetensi dasar dan standar kompetensi			✓		
3.	Kejelasan petunjuk belajar	✓				
4.	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi				✓	
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
6.	Kejelasan contoh				✓	
7.	Kemudahan memilih menu belajar			✓		
8.	Pemberian contoh			✓		
9.	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal	✓				
10.	Kesesuaian soal dengan materi			✓		

B. Aspek Isi

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kebenaran isi/konsep				✓	
2.	Kedalaman materi				✓	
3.	Kejelasan petunjuk belajar	✓				

4.	Kecakupan materi untuk pencapaian materi				✓	
5.	Sistematika penyajian logis				✓	
6.	Ketepatan video untuk menjelaskan materi			✓		
7.	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi			✓		
8.	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				✓	
9.	Kejelasan rumusan soal				✓	
10.	Tingkat kesulitan soal			✓		

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide seperti teknik awalan, guling depan dan lain sebagainya.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, dan lain sebagainya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4
	Indikator 1	teknik dasar	pola gerak dominan

D. Komentar dan Saran

Sambar layangan di bagian gerakan layangan yg lebih mudah, misal: tuck jump, split leap, star jump

E. Kesimpulan

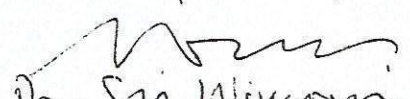
Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
- (2.) Layak digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/ ujicoba lapangan

(mohon diberi tanda lingkaran {o} pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda).

Yogyakarta, 20 / 4 / 15

Ahli Materi


..... Dr. Sri Wicakanti

Lembar Evaluasi Untuk Ahli Materi
Lampiran 2. Lembar evaluasi untuk ahli materi tahap II

Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *Adobe Flash CS3 Profesional*
Materi Senam Lantai Guling Depan dan Guling Belakang
Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP

Materi : Senam Lantai Sasaran Program : SMP Kelas VII
Evaluator : Dr. Sri Winarni, M.Pd Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi pada mata pelajaran senam lantai terhadap CD pembelajaran yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas sumber belajar yang sedang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami mengharakan kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh ahli materi mata pelajaran senam lantai.
2. Evaluasi ini terdiri dari aspek kualitas materi, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas sumber belajar yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
- 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
- 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas

3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas

4 : baik/ tepat/ jelas

5 : sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓	
2.	Kesesuaian kompetensi dasar dan standar kompetensi				✓	
3.	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
4.	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi			✓		
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
6.	Kejelasan contoh				✓	
7.	Kemudahan memilih menu belajar				✓	
8.	Pemberian contoh				✓	
9.	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal		✓			
10.	Kesesuaian soal dengan materi				✓	

B. Aspek Isi

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kebenaran isi/konsep				✓	
2.	Kedalaman materi				✓	
3.	Kejelasan petunjuk belajar			✓		

4.	Kecakupan materi untuk pencapaian materi				✓	
5.	Sistematika penyajian logis					✓
6.	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓	
7.	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi				✓	
8.	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi					✓
9.	Kejelasan rumusan soal				✓	
10.	Tingkat kesulitan soal				✓	

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide seperti teknik awalan, guling depan dan lain sebagainya.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, dan lain sebagainya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

D. Komentar dan Saran

Lembar Evaluasi Untuk Ahli Media
Lampiran 3. Lembar evaluasi untuk ahli media tahap I
Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *Adobe Flash CS3 Profesional*
Materi Senam Lantai Guling Depan dan Guling Belakang
Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP

Materi : Senam Lantai Sasaran Program : SMP Kelas VII
Evaluator : Nur Rohmah M, M.Pd Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media pada mata pelajaran senam lantai terhadap CD pembelajaran yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas sumber belajar yang sedang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami mengharakan kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh ahli media mata pelajaran senam lantai.
2. Evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kebenaran tampilan dan pemrograman, komentar atau saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
4 : baik/ tepat/ jelas

5 : sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>				✓	
2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>				✓	
3.	Ketepatan pemilihan musik				✓	
4.	Kejelasan narasi			✓		
5.	Kejelasan audio visual			✓		
6.	Penempatan tombol			✓		
7.	Konsistensi tombol			✓		
8.	Ukuran tombol			✓		
9.	Ketepatan pemilihan warna tombol			✓		
10.	Ketepatan pemilihan warna teks				✓	
11.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
12.	Ketepatan ukuran huruf			✓		
13.	Kejelasan gambar			✓		
14.	Kejelasan warna gambar			✓		
15.	Ketepatan warna gambar				✓	
16.	Tampilan desain slide			✓		
17.	Kompisisi slide			✓		

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemudahan berinteraksi dengan sumber belajar			✓		
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
3.	Kejelasan struktur navigasi			✓		
4.	Kemudahan penggunaan tombol			✓		
5.	Pemberian umpan balik terhadap responden			✓		
6.	Efisiensi teks			✓		
7.	Efisiensi penggunaan slide			✓		
8.	Kemenarikan sumber belajar		✓			
9.	Daya dukung musik			✓		
10.	Kecepatan program			✓		

C. Kebenaran Tampilan Dan Pemrograman

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek tampilan dan pemrograman isi mohon ditulis bagian slide ke berapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, dan lain sebagainya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4
1	Video awal	Tidak mengarah ke materi	ganti dg video gally dpm + belah
2.	Tidak ada narasi suara	}	perlu kejelasan dg narasi suara.
3	Sumber video	terlalu kecil	perbesar full screen

D. Komentar Dan Saran

1. Slide jika ada 4 - maka tulis di tiap slide 1 dari 4, 2 dari 4, 3 dari 4, 4 dari 4
2. Warna perlu lebih berani - biar semangat
3. Isi terlalu sedikit
4. Logo tombol kurang konsisten.
5. Tombol diberi nama (video 23 - dll tadi diganti (khusus macam-macam video)).

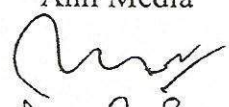
E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. ~~/~~ Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. ~~/~~ Layak digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. 3 Tidak layak untuk digunakan/ujicoba lapangan Revisi dulu br br
uts ujicoba
(mohon diberi tanda lingkaran {o} pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda).

Yogyakarta, Maret 2015

Ahli Media

6. Dalam petikan "Tombol" perlu ditambahkan gambar 
Nur Rohmah
7. Materi : menu materi - usung
ada gambar - kurang penjelasan / lebih menarik.

Lembar Evaluasi Untuk Ahli Media
Lampiran 4. Lembar evaluasi untuk ahli media tahap II
Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *Adobe Flash CS3 Profesional*
Materi Senam Lantai Guling Depan dan Guling Belakang
Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP

Materi : Senam Lantai Sasaran Program : SMP Kelas VII
Evaluator : Nur Rohmah M, M.Pd Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media pada mata pelajaran senam lantai terhadap CD pembelajaran yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas sumber belajar yang sedang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami mengharakan kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh ahli media mata pelajaran senam lantai.
2. Evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kebenaran tampilan dan pemrograman, komentar atau saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
4 : baik/ tepat/ jelas

5 : sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>			✓		
2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>			✓		
3.	Ketepatan pemilihan musik			✓		
4.	Kejelasan narasi			✓		
5.	Kejelasan audio visual			✓		
6.	Penempatan tombol			✓		
7.	Konsistensi tombol			✓		
8.	Ukuran tombol				✓	
9.	Ketepatan pemilihan warna tombol			✓		
10.	Ketepatan pemilihan warna teks			✓		
11.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
12.	Ketepatan ukuran huruf			✓		
13.	Kejelasan gambar			✓		
14.	Kejelasan warna gambar		✓			
15.	Ketepatan warna gambar			✓		
16.	Tampilan desain slide			✓		
17.	Kompisisi slide			✓		

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemudahan berinteraksi dengan sumber belajar			✓		
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓		
3.	Kejelasan struktur navigasi		✓			
4.	Kemudahan penggunaan tombol			✓		
5.	Pemberian umpan balik terhadap responden				✓	
6.	Efisiensi teks			✓		
7.	Efisiensi penggunaan slide			✓		
8.	Kemenarikan sumber belajar			✓		
9.	Daya dukung musik			✓		
10.	Kecepatan program				✓	

C. Kebenaran Tampilan Dan Pemrograman

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek tampilan dan pemrograman isi mohon ditulis bagian slide ke berapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, dan lain sebagainya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

D. Komentar Dan Saran

- ✓ Penampikan gambar ada yang kerdas (jelas & video terlalu sederhana (Ilustrasi Background) sehingga kurang menarik
- ✓ Lebih banyak meloncat - loncat
- ✓ Kesan navigasi kurang
- ✓ Materi lebih & lebih lagi
- ✓ Video opsippsi & materi & bekal

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

4. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
5. Layak digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

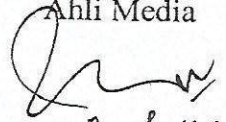
6. ~~Evaluasi~~ layak untuk digunakan/ ujicoba lapangan

(mohon diberi tanda lingkaran {o} pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda).

Perlu di revisi baru untuk uji coba

Yogyakarta, 5-5-2015

Ahli Media


Nur Rohmah

Lampiran 5. **Lembar Evaluasi Untuk Ahli Media Tahap III**

**Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *Adobe Flash CS3 Profesional*
Materi Senam Lantai Guling Depan dan Guling Belakang
Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP**

Materi : Senam Lantai Sasaran Program: SMP Kelas VII
Elevator : Nur Rohmah M, M. Pd Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media pada mata pelajaran senam lantai terhadap CD pembelajaran yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas sumber belajar yang sedang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami mengharakan kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh ahli media mata pelajaran senam lantai.
2. Evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kebenaran tampilan dan pemrograman, komentar atau saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
- 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
- 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
- 4 : baik/ tepat/ jelas

5 : sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>				✓	
2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>				✓	
3.	Ketepatan pemilihan musik				✓	
4.	Kejelasan narasi			✓		
5.	Kejelasan audio visual				✓	
6.	Penempatan tombol					✓
7.	Konsistensi tombol					✓
8.	Ukuran tombol					✓
9.	Ketepatan pemilihan warna tombol					✓
10.	Ketepatan pemilihan warna teks				✓	
11.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
12.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
13.	Kejelasan gambar				✓	
14.	Kejelasan warna gambar				✓	
15.	Ketepatan warna gambar				✓	
16.	Tampilan desain slide				✓	
17.	Kompisisi slide				✓	

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemudahan berinteraksi dengan sumber belajar				✓	
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
3.	Kejelasan struktur navigasi				✓	
4.	Kemudahan penggunaan tombol					✓
5.	Pemberian umpan balik terhadap responden				✓	
6.	Efisiensi teks				✓	
7.	Efisiensi penggunaan slide				✓	
8.	Kemenarikan sumber belajar				✓	
9.	Daya dukung musik				✓	
10.	Kecepatan program				✓	

C. Kebenaran Tampilan Dan Pemrograman

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek tampilan dan pemrograman isi mohon ditulis bagian slide ke berapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, dan lain sebagainya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

D. Komentor Dan Saran

- Warna ~~Sel~~ hwy Selamat daty laung kontras.
- Coba cek di SK → Kompetensi Dasar : Behavior Conting Degree
Tujuan belaj : Absenc Behavio Conting Degree.

E. Kesimpulan


Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/ ujicoba lapangan

(mohon diberi tanda lingkaran {o} pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda).

Yogyakarta, 22 mei 2015

Ahli Media


Nur Rohmah M

Lampiran 6. Lembar tanggapan peserta didik

Lembar Tanggapan Peserta Didik

**Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *Adobe Flash CS3 Profesional*
Materi Senam Lantai Guling Depan dan Guling Belakang
Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP**

Mata Pelajaran: Nama Peserta Didik :

Materi : Hari dan Tanggal :

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh peserta didik.
2. Evaluasi ini bertujuan mengevaluasi kualitas produk dan kualitas penyajian pada produk.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/ tepat/ jelas
 - 5 : sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan anda mengisi angket ini, saya mengucapkan terima kasih.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		SB	S	C	K	SK
1.	Perolehan materi yang mendalam dengan sumber belajar					
2.	Kejelasan materi					
3.	Kelugasan bahasa					
4.	Kejelasan rumusan masalah					
5.	Tingkat kesulitan soal					

B. Aspek Kemandirian Peserta Didik

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		SB	S	C	K	SK
1.	Sumber belajar dapat digunakan sesuai kemampuan					
2.	Kemenarikan materi dalam sumber belajar					
3.	Kejelasan petunjuk belajar					
4.	Sumber belajar dapat digunakan dirumah					

C. Aspek Penyajian Sumber Belajar

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		SB	S	C	K	SK
1.	Kejelasan teks					
2.	Kejelasan warna dan <i>background</i>					
3.	Kemenarikan sumber belajar					
4.	Kejelasan video dan gambar					
5.	Dukungan suara musik					

D. Aspek Pengoperasian Sumber Belajar

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		SB	S	C	K	SK
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan					
2.	Kemudahan menggunakan tombol					
3.	Kemudahan penggunaan sumber belajar					
4.	Kemudahan pengoperasian sumber belajar					

E. Komentari Dan Saran

[illegible]

.....,

Tanda Tangan :

Nama :

Lampiran 7. Data uji coba

Data uji coba satu lawan satu

no	Nama	Aspek Kemudahan Pemahaman						
		1	2	3	4	5	jml	Rata2
1	Nur Ariyanto	4	4	5	5	4	22	4,4
2	Oktavia Dwiyanti	4	5	4	4	4	21	4,2
Jumlah		8	9	9	9	8	43	8,6
Rerata		4	4,5	4,5	4,5	4	21,5	4,3

no	Nama	Aspek Kemandirian					
		1	2	3	4	jml	Rata2
1	Nur Ariyanto	5	5	5	5	20	5
2	Oktavia Dwiyanti	4	5	5	5	19	4,75
Jumlah		9	10	10	10	39	9,75
Rerata		4,5	5	5	5	19,5	4,88

no	Nama	Aspek Penyajian						
		1	2	3	4	5	jml	Rata2
1	Nur Ariyanto	4	5	4	4	5	22	4,4
2	Oktavia Dwiyanti	4	4	5	5	3	21	4,2
Jumlah		8	9	9	9	8	43	8,6
Rerata		4	4,5	4,5	4,5	4	21,5	4,3

no	Nama	Aspek Pengoperasian					
		1	2	3	4	jml	Rata2
1	Nur Ariyanto	4	5	5	5	19	4,75
2	Oktavia Dwiyanti	4	5	4	5	18	4,5
Jumlah		8	10	9	10	37	9,25
Rerata		4	5	4,5	5	18,5	4,63

Data uji coba kelompok kecil

no	Nama	Aspek Kemudahan Pemahaman							Aspek Kemandirian					
		1	2	3	4	5	jml	Rata2	1	2	3	4	jml	Rata2
1	dian nurmalita	4	4	4	4	4	20	4	4	5	4	5	18	4,5
2	dina arum	4	4	5	5	4	22	4,4	4	5	5	5	19	4,75
3	ayu putri	4	5	5	4	4	22	4,4	5	5	4	5	19	4,75
4	septi wulandari	4	4	3	4	5	20	4	4	4	4	4	16	4
5	eka nur safitri	4	5	4	4	4	21	4,2	5	4	5	5	19	4,75
6	catur wira t	5	4	4	4	4	21	4,2	5	5	5	4	19	4,75
7	slamet riyadi	4	5	4	3	4	20	4	5	3	4	5	17	4,25
8	wahyu D S	5	5	5	4	4	23	4,6	5	5	5	5	20	5
9	bagas pangestu	4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	5	18	4,5
10	ardian candra	4	4	5	4	3	20	4	4	4	4	3	15	3,75
Jumlah		42	44	43	40	40	209	41,8	45	44	45	46	180	45
Rerata		4,2	4,4	4,3	4	4	20,9	4,18	4,5	4,4	4,5	4,6	18	4,5

no	Nama	Aspek Penyajian							Aspek Pengoperasian					
		1	2	3	4	5	jml	Rata2	1	2	3	4	jml	Rata2
1	dian nurmalita	5	4	5	4	3	21	4,2	4	4	5	5	18	4,5
2	dina arum	5	4	5	4	3	21	4,2	4	4	4	5	17	4,25
3	ayu putri	5	4	5	5	4	23	4,6	4	5	5	5	19	4,75
4	septi wulandari	4	3	3	3	4	17	3,4	4	5	4	5	18	4,5
5	eka nur safitri	4	4	4	5	5	22	4,4	5	5	5	4	19	4,75
6	catur wira t	4	4	4	4	4	20	4	4	4	5	5	18	4,5
7	slamet riyadi	4	4	5	4	4	21	4,2	5	5	5	4	19	4,75
8	wahyu D S	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	20	5
9	bagas pangestu	4	4	5	4	4	21	4,2	5	5	5	5	20	5
10	ardian candra	4	4	4	5	4	21	4,2	4	4	4	5	17	4,25
Jumlah		44	40	45	43	40	212	42,4	44	46	47	48	185	46,3
Rerata		4,4	4	4,5	4,3	4	21,2	4,24	4,4	4,6	4,7	4,8	18,5	4,63

Data uji coba kelompok besar

Aspek Kemudahan Pemahaman

no	Nama Peserta Didik	1	2	3	4	5	JML	Rerata
1	Ahmad Rofi Qurrohman	5	5	5	4	4	23	4,6
2	Ahmad Rozi	5	4	5	5	5	24	4,8
3	Ahsan Fanani	4	5	5	4	4	22	4,4
4	Annisa Yuliasari	2	2	2	3	5	14	2,8
5	Danan Restuadi	5	5	5	4	4	23	4,6
6	Devi Maisaroh	2	3	3	3	5	16	3,2
7	Dewi Widiastuti	2	2	2	3	5	14	2,8
8	Dilla Ayu Silviani	4	4	4	3	3	18	3,6
9	Ernawati Widiastuti	2	2	3	3	5	15	3
10	Faza Rizqi Baraka	4	5	4	4	5	22	4,4
11	Indah Nuryulianingsih	2	3	3	3	4	15	3
12	Isti Pujiana	4	4	4	3	3	18	3,6
13	Jessica Griselda Verra	4	3	5	4	5	21	4,2
14	Lia Nur Arifah	2	3	4	4	5	18	3,6
15	Lukman Rahmat Rifai	5	5	5	4	4	23	4,6
16	Mega Yessica	2	2	2	3	5	14	2,8
17	Muhammad Rifdan L	5	5	5	4	4	23	4,6
18	Muhammad Sa'dulloh	5	5	5	4	4	23	4,6
19	Nola Safitri	2	2	2	3	5	14	2,8
20	Nofa Kusuma Wati	4	4	4	3	3	18	3,6
21	Prastya	4	4	5	4	5	22	4,4
23	Raihan Tsaqif Mashuri	5	5	5	4	4	23	4,6
24	Rezal Al Rosid	4	4	5	4	5	22	4,4
25	Rifky Oktavian	5	5	5	4	4	23	4,6
26	Riki Aprilianto	4	5	4	4	5	22	4,4
27	Risco Farhad Baihaqi	5	5	5	4	4	23	4,6
28	Riska Wulandari	4	4	4	3	3	18	3,6
29	Rismanda Afiani Hendra	4	4	4	3	3	18	3,6
30	Sri Mulyani	2	2	3	3	5	15	3
31	Tifani Lumawati	5	5	5	4	4	23	4,6
32	Vera Antika	3	4	3	5	5	20	4
Jumlah		115	120	125	113	134	607	121
Rerata		3,71	3,87	4,03	3,65	4,32	19,6	3,92

Aspek Kemandirian

no	Nama peserta didik	1	2	3	4	JML	Rerata
1	Ahmad Rofi Qurrohman	5	3	5	5	18	4,5
2	Ahmad Rozi	5	5	5	5	20	5
3	Ahsan Fanani	5	5	4	5	19	4,75
4	Annisa Yuliasari	3	3	3	2	11	2,75
5	Danan Restuadi	5	5	5	4	19	4,75
6	Devi Maisaroh	3	3	3	3	12	3
7	Dewi Widiastuti	3	3	3	3	12	3
8	Dilla Ayu Silviani	3	5	3	4	15	3,75
9	Ernawati Widiastuti	3	3	3	3	12	3
10	Faza Rizqi Baraka	4	5	5	4	18	4,5
11	Indah Nuryulianingsih	3	3	4	2	12	3
12	Isti Pujiana	3	5	3	4	15	3,75
13	Jessica Griselda Verra	4	4	5	5	18	4,5
14	Lia Nur Arifah	3	3	4	4	14	3,5
15	Lukman Rahmat Rifai	5	4	5	5	19	4,75
16	Mega Yessica	3	3	3	3	12	3
17	Muhammad Rifdan Listyawan	4	5	5	5	19	4,75
18	Muhammad Sa'dulloh	5	4	5	5	19	4,75
19	Nola Safitri	3	3	3	2	11	2,75
20	Nofa Kusuma Wati	3	5	3	4	15	3,75
21	Prastya	5	4	5	5	19	4,75
23	Raihan Tsaqif Mashuri	4	4	5	5	18	4,5
24	Rezal Al Rosid	5	4	5	5	19	4,75
25	Rifky Oktavian	4	5	5	5	19	4,75
26	Riki Aprilianto	4	5	5	4	18	4,5
27	Risco Farhad Baihaqi	4	4	5	5	18	4,5
28	Riska Wulandari	3	4	3	4	14	3,5
29	Rismanda Afiani Hendra Putri	3	4	3	4	14	3,5
30	Sri Mulyani	4	3	3	4	14	3,5
31	Tifani Lumawati	5	5	5	4	19	4,75
32	Vera Antika	3	5	3	4	15	3,75
Jumlah		119	126	126	126	497	124
Rerata		3,84	4,06	4,06	4,06	16	4,01

Aspek Penyajian Sumber Belajar

no	Nama peserta didik	Aspek Penyajian Sumber Belajar						
		1	2	3	4	5	JML	Rerata
1	Ahmad Rofi Qurrohman	5	5	5	5	5	25	5
2	Ahmad Rozi	5	4	5	4	5	23	4,6
3	Ahsan Fanani	5	5	5	5	5	25	5
4	Annisa Yuliasari	4	4	5	5	4	22	4,4
5	Danan Restuadi	5	5	5	5	4	24	4,8
6	Devi Maisaroh	4	3	4	5	3	19	3,8
7	Dewi Widiastuti	4	3	4	5	3	19	3,8
8	Dilla Ayu Silviani	5	5	3	5	3	21	4,2
9	Ernawati Widiastuti	4	3	4	5	3	19	3,8
10	Faza Rizqi Baraka	3	4	5	5	5	22	4,4
11	Indah Nuryulianingsih	4	4	4	5	3	20	4
12	Isti Pujiana	5	5	3	5	3	21	4,2
13	Jessica Griselda Verra	5	5	4	4	4	22	4,4
14	Lia Nur Arifah	5	5	4	4	4	22	4,4
15	Lukman Rahmat Rifai	5	5	5	5	4	24	4,8
16	Mega Yessica	4	3	4	5	3	19	3,8
17	Muhammad Rifdan Listyawan	5	5	5	5	4	24	4,8
18	Muhammad Sa'dulloh	5	5	5	5	4	24	4,8
19	Nola Safitri	4	4	5	5	4	22	4,4
20	Nofa Kusuma Wati	5	5	3	5	3	21	4,2
21	Prastya	5	5	5	5	5	25	5
23	Raihan Tsaqif Mashuri	5	5	5	5	5	25	5
24	Rezal Al Rosid	5	5	5	5	5	25	5
25	Rifky Oktavian	5	5	5	5	4	24	4,8
26	Riki Aprilianto	4	4	5	5	5	23	4,6
27	Risco Farhad Baihaqi	5	5	5	5	5	25	5
28	Riska Wulandari	5	5	3	5	3	21	4,2
29	Rismanda Afiani Hendra Putri	5	5	3	5	3	21	4,2
30	Sri Mulyani	4	3	4	5	3	19	3,8
31	Tifani Lumawati	5	5	5	5	5	25	5
32	Vera Antika	5	5	3	5	3	21	4,2
Jumlah		144	139	135	152	122	692	138
Rerata		4,65	4,48	4,35	4,9	3,94	22,3	4,46

Aspek Pengoperasian Sumber Belajar

no	Nama peserta didik	1	2	3	4	JML	Rerata
1	Ahmad Rofi Qurrohman	5	5	5	5	20	5
2	Ahmad Rozi	5	5	5	5	20	5
3	Ahsan Fanani	5	5	5	5	20	5
4	Annisa Yuliasari	5	5	4	3	17	4,25
5	Danan Restuadi	5	5	5	5	20	5
6	Devi Maisaroh	5	5	4	3	17	4,25
7	Dewi Widiastuti	5	5	4	3	17	4,25
8	Dilla Ayu Silviani	5	5	5	5	20	5
9	Ernawati Widiastuti	3	4	4	3	14	3,5
10	Faza Rizqi Baraka	5	5	5	5	20	5
11	Indah Nuryulianingsih	5	5	4	3	17	4,25
12	Isti Pujiana	5	5	5	5	20	5
13	Jessica Griselda Verra	5	4	5	4	18	4,5
14	Lia Nur Arifah	5	5	4	3	17	4,25
15	Lukman Rahmat Rifai	5	5	5	5	20	5
16	Mega Yessica	5	5	4	3	17	4,25
17	Muhammad Rifdan Listyawan	5	5	5	5	20	5
18	Muhammad Sa'dulloh	5	5	5	5	20	5
19	Nola Safitri	5	5	4	3	17	4,25
20	Nofa Kusuma Wati	5	5	5	5	20	5
21	Prastya	5	5	5	5	20	5
23	Raihan Tsaqif Mashuri	5	5	5	5	20	5
24	Rezal Al Rosid	5	5	5	5	20	5
25	Rifky Oktavian	5	5	5	5	20	5
26	Riki Aprilianto	5	5	5	5	20	5
27	Risco Farhad Baihaqi	5	5	5	5	20	5
28	Riska Wulandari	5	5	5	5	20	5
29	Rismanda Afiani Hendra Putri	5	5	5	5	20	5
30	Sri Mulyani	3	4	4	3	14	3,5
31	Tifani Lumawati	5	5	5	5	20	5
32	Vera Antika	5	5	5	5	20	5
Jumlah		151	152	146	136	585	146
Rerata		4,87	4,9	4,71	4,39	18,9	4,72



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 166/UN.34.16/PP/2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

09 Maret 2015

Yth : Ka. Badan Kesbanglinmas
Jl. Jenderal Sudirman No. 5
Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Sutrisno
NIM : 11601244093
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Maret s.d Mei
Tempat/obyek : SMP N I Salam
Judul Skripsi : Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Adobe Flash Cs 3
Profesional Materi Guling Depan dan Guling Belakang Untuk
Peserta Didik kelas VII SMP

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,



Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMP N I Salam
2. Kaprodi POR
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa ybs.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
(BADAN KESBANGLINMAS)

Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 12 Maret 2015

Nomor : 074/773/Kesbang/2015
Perihal : Rekomendasi Perijinan

Kepada Yth. :
Gubernur Jawa Tengah
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah
Provinsi Jawa Tengah
di
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta
Nomor : 166/UN.34.16/PP/2015
Tanggal : 09 Maret 2015
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ADOBE FLASH CS3 PROFESIONAL MATERI GULING DEPAN DAN GULING BELAKANG UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMP"**, kepada:

Nama : SUTRISNO
NIM : 11601244093
No. HP/Identitas : 085729226561/3308042505890003
Prodi/Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi penelitian : Sekolah Menengah Pertama Negeri I Salam, Magelang, Jawa Tengah
Waktu penelitian : 16 Maret s/d 31 Mei 2015

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan/fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak berkaitan dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY.
4. Surat Rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

162



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id <http://bpmd.jatengprov.go.id>
Semarang - 50131

Nomor : 070/1396/2015
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Semarang, 26 Maret 2015

Kepada
Yth. Bupati Magelang
u.p. Kepala Kantor Kesbangpol
Kab. Magelang

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Rekomendasi Penelitian Nomor. 070/744/04.5/2015 Tanggal 26 Maret 2015 atas nama SUTRISNO dengan judul proposal, PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ADOBE FLASH CS3 PROFESIONAL MATERI GULING DEPAN DAN GULING BELAKANG UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMP, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI JAWA TENGAH



Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah ;
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesbanglinmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. SUTRISNO.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmid@jatengprov.go.id http ://bpmid.jatengprov.go.id
Semarang - 50131

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070/744/04.5/2015

- Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah sebagaimana telah diubah dengan peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 27 Tahun 2014.

Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesbanglinmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/773/Kesbang/2015 tanggal 12 Maret 2015 perihal : Rekomendasi Perijinan.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : SUTRISNO.
2. Alamat : Tegalrejo, Rt 003/ Rw 004, Kel. Sucen, Kec. Salam, Kab. Magelang, Provinsi Jawa Tengah.
3. Pekerjaan : Mahasiswa.

Untuk : Melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan rincian sebagai berikut :

- a. Judul Proposal : PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ADOBE FLASH CS3 PROFESIONAL MATERI GULING DEPAN DAN GULING BELAKANG UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMP.
- b. Tempat / Lokasi : SMP Negeri 1 Salam, Kab. Magelang, Provinsi Jawa Tengah.
- c. Bidang Penelitian : Pendidikan.
- d. Waktu Penelitian : 26 Maret s.d. 31 Mei 2015.
- e. Penanggung Jawab : Dr. Guntur, M.Pd
- f. Status Penelitian : Baru.
- g. Anggota Peneliti : -
- h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta.

Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat /Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 26 Maret 2015

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI JAWA TENGAH



164



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Soekarno-Hatta No. 007, ☎ (0293) 788616

KOTA MUNGKID 56511

Kota Mungkid, 30 Maret 2015.

Nomor : 070 / 210 / 14 / 2015

Lampiran : 1 (satu) buku.

Perihal : Rekomendasi.

Kepada :
Yth, Kepala Badan Penanaman Modal
dan Pelayanan Perijinan Terpadu
Kabupaten Magelang.

Di -

KOTA MUNGKID

1. Dasar : Surat dari BPMD Provinsi Jawa Tengah
Nomor : 070/744/04.5/2015
Tanggal : 26 Maret 2015.
Tentang : Rekomendasi Penelitian

2. Dengan hormat diberitahukan bahwa kami tidak keberatan atas pelaksanaan Penelitian /Riset /Survey /PKL di Kabupaten Magelang yang dilakukan oleh :

- a. Nama : SUTRISNO
- b. Pekerjaan : Mahasiswa
- c. Alamat : Tegalrejo, RT 003/RW 004, Desa Sucen Kec Salam Kab Magelang
- d. Penanggung Jawab : Dr. Guntur, M.Pd
- e. Lokasi : Kabupaten Magelang
- f. Waktu : 30 Maret s/d 31 Mei 2015.
- g. Tujuan : Mengadakan penelitian dengan judul :

" PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ADOBE FLASH CS3 PROFESIONAL MATERI GULING DEPAN DAN GULING BELAKANG UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMP "

3. Sebelum melakukan kegiatan, terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
4. Pelaksanaan Survey/Riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan, dan tidak membahas masalah politik dan/atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
5. Setelah pelaksanaan selesai agar menyerahkan hasilnya kepada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang.
6. Surat Rekomendasi ini dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya.

An. KEPALA KANTOR KESBANGPOL
KABUPATEN MAGELANG
Kepala Seksi Politik dan Kewaspadaan Nasional


WARDI SUTRISNO, BA

Penata Tk. I

165 NIP. 19590205 198503 1 01

Tembusan,

1. Bp. Bupati Magelang (sebagai laporan).
2. Kepala Badan / Dinas / Kantor / Instansi Ybs.
(Tanpa Lampiran)



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
**BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU**

Jl. Soekarno Hatta No. 20 (0293) 788249 Faks 789549
Kota Mungkid 56511

Kota Mungkid, 30 Maret 2015

Nomor : 071/100/59/2015
Sifat : Amat segera
Perihal : Izin Penelitian

Kepada :
Yth **SUTRISNO**
Tegalrejo RT 003 RW 004 Desa Sucen Kec.
Salam Kab. Magelang
di

SALAM

Dasar : Surat Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang Nomor :
070/210/14/2015 Tanggal 30 Maret 2015, Perihal Kegiatan Riset/ Penelitian/PKL di
Kabupaten Magelang.

Dengan ini kami tidak keberatan dan menyetujui atas pelaksanaan Kegiatan Riset/ Penelitian
/PKL di Kabupaten Magelang yang dilaksanakan oleh Saudara :

Nama : **SUTRISNO**
Pekerjaan : Mahasiswa, UNY
Alamat : Tegalrejo RT 003 RW 004 Desa Sucen Kec. Salam Kab. Magelang
Penanggung Jawab : **Dr. Guntur, M.Pd**
Lokasi : SMPN 1-Salam Kabupaten. Magelang
Waktu : 30 Maret s.d 31 Mei 2015
Peserta : -
Tujuan : Mengadakan Penelitian dengan Judul :

**" PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ADOBE
FLASH CS3 PROFESIONAL MATERI GULING DEPAN DAN
GULING BELAKANG UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMP "**

Sebelum Melaksanakan Kegiatan Penelitian/PKL agar Saudara Mengikuti Ketentuan-
ketentuan sebagai berikut :

1. Melapor kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku
3. Setelah pelaksanaan kegiatan selesai agar melaporkan hasilnya kepada Kepala Badan
Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Kabupaten Magelang
4. Surat izin dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila pemegang surat ini tidak
mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan pemeriksaan dan guna seperlunya.

An. KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN MAGELANG

u.b
Kepala Bidang Pelayanan Perizinan



TEMBUSAN :

1. Bupati Magelang
2. Kepala Badan/ Dinas.Kantor/Instansi terkait



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 1 SALAM
KECAMATAN SALAM

Alamat: Jl. Raya Gulon - Salam, Kab. Magelang Telp. (0293) 586212

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 800/058 /20.7.SMP/ 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **SUTRISNO**
NIM : 11601244093
Mahasiswa : Universitas Negeri Yogyakarta
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Telah melaksanakan kegiatan Penelitian pada tanggal 23 s.d. 27 Mei 2015 di SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang dengan judul :

**“ PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR BEBASIR ADOBE FLASH CS3
PROFESIONAL MATERI GULING DEPAN DAN GULING BELAKANG UNTUK
PESERTA DIDIK KELAS VII SMP ”**

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya bagi pihak-pihak yang berkepentingan.



Drs. H. ATMI TRI WIGATI, M.Pd.

Pembina

NIP 19570621 198703 2 001

Lampiran 9. Surat permohonan validasi

Surat permohonan validasi ahli materi

SURAT PENGANTAR VALIDASI SUMBER BELAJAR

Hal : Permohonan Kesediaan Menjadi Ahli Materi

Kepada Yth : Dr. Sri Winarni, M. Pd

Dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Di Yogyakarta

Dengan hormat,

Sebagai salah satu syarat dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi, bersama ini saya :

Nama : Sutrisno

NIM : 11601244093

Judul penelitian : “Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *Adobe Flash CS3*

Proffesional Materi Guling Depan dan Guling Belakang Untuk

Peserta Didik Kelas VII SMP”

Memohon dengan sangat kesediaan ibu sebagai Dosen ahli materi untuk memvalidasi produk sumber belajar yang saya buat.

Demikian permohonan saya sampaikan, atas bantuan dan kesediaan ibu saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 26 Januari 2015

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Dr. Guntur, M. Pd

NIP. 198109262006041001

Pemohon,



Sutrisno

NIM. 11601244093

Surat permohonan validasi ahli media

SURAT PENGANTAR VALIDASI SUMBER BELAJAR

Hal : Permohonan Kesediaan Menjadi Ahli Media

Kepada Yth : Nur Rohmah Muktiani, M.Pd

Dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Di Yogyakarta

Dengan hormat,

Sebagai salah satu syarat dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi, bersama ini saya :

Nama : Sutrisno

NIM : 11601244093

Judul penelitian : “Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *Adobe Flash CS3*

Proffesional Materi Guling Depan dan Guling Belakang Untuk

Peserta Didik Kelas VII SMP”

Memohon dengan sangat kesediaan ibu sebagai Dosen ahli media untuk memvalidasi produk sumber belajar yang saya buat.

Demikian permohonan saya sampaikan, atas bantuan dan kesediaan ibu saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 26 Januari 2015

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Dr. Guntur, M. Pd

NIP. 198109262006041001

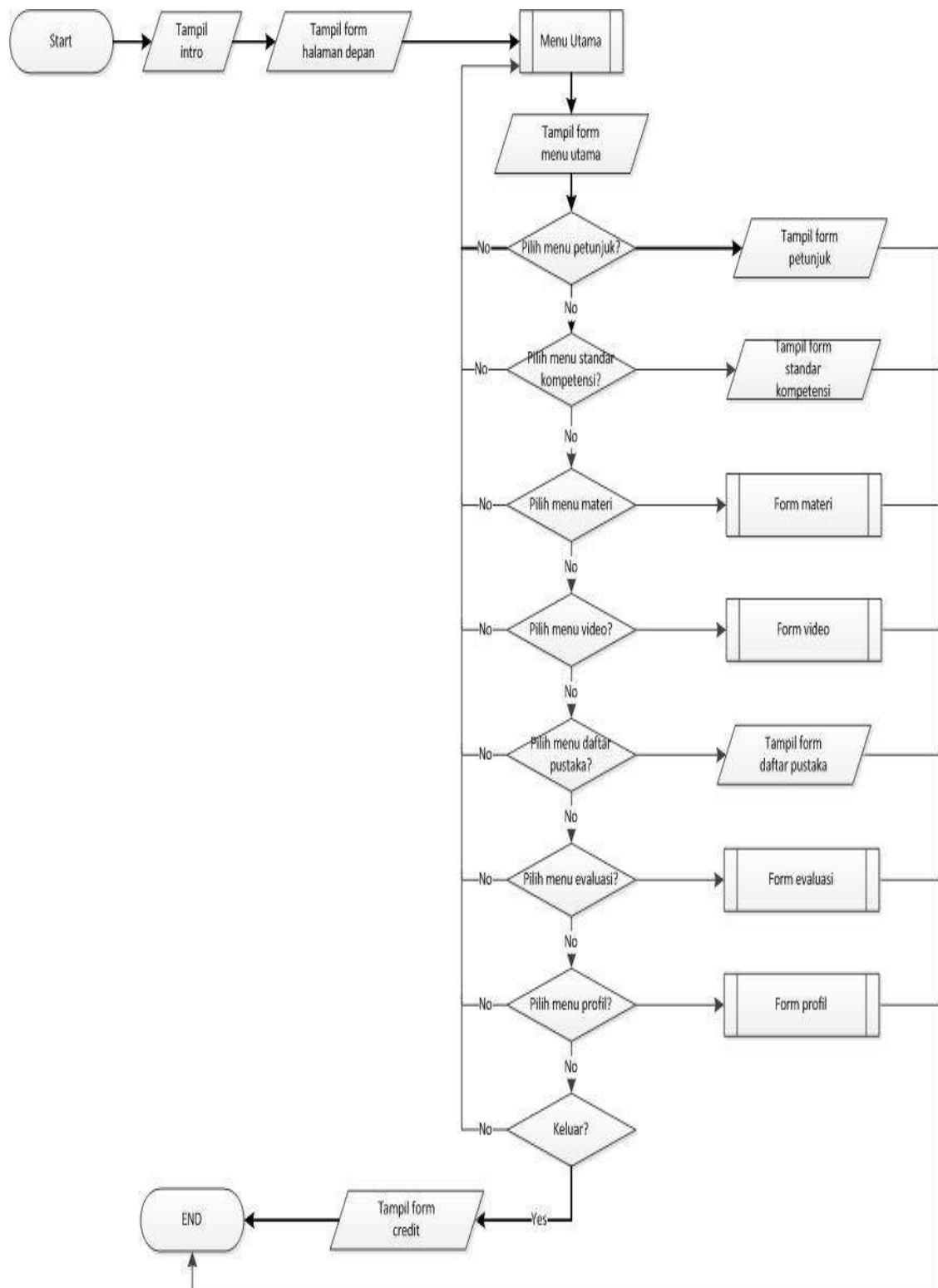
Pemohon,



Sutrisno

NIM. 11601244093

Lampiran 10. Flowchart sumber belajar



Lampiran 11. Materi CD pembelajaran

MATERI CD SUMBER BELAJAR
GULING DEPAN DAN GULING BELAKANG



Oleh :
Sutrisno
11601244093

Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *Adobe Flash CS3 Proffesional*

Materi Guling depan Dan Guling Belakang

Untuk Peserta didik SMP Kelas VII

2015

Kata Pengantar

Dalam upaya membantu dan meningkatkan peserta didik dalam materi senam lantai khususnya guling depan dan guling belakang agar mampu meningkatkan prsetasi baik secara teori maupun praktek yang maksimal perlu dilakukan berbagai pengembangan dan inovasi. Salah satunya pemanfaatan teknologi informasi dalam bentuk CD pembelajaran sumber belajar.

Sumber belajar materi senam lantai guling depan dan guling belakang merupakan petunjuk teknis senam lantai materi berguling yang mengupayakan agar peserta didik belajar dengan suasana yag berbedadan memberikan kemudahan dalam pemahaman dan penguasaan dengan penyajian yang menarik.

Mudah-mudahan dengan keberadaan sumber belajar ini bermanfaat dan memberikan sumbangan dalam proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik, terarah, dan memotivasi peserta didik sesuai konsep pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

SILABUS

Standar Kompetensi : 9. Mempraktekkan senam dasar senam lantai dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar	Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu (menit)	Sumber/ Bahan/ alat
				teknis	Bentuk Instrumen	Contoh instrumen		
9.1 Mempraktekkan teknik dasar gerak guling depan serta nilai kedisiplinan, keberanian, tanggung jawab	Uji Diri	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan guling ke depan dengan membulatkan badan, berguling ke depan dari posisi jongkok dan berdiri berpasangan atau berkelompok untuk penanaman nilai keberanian 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami berbagai pola gerak domain dalam senam lantai Menjelaskan cara melakukan gerakan guling depan dengan benar Melakukan teknik dasar berguling ke depan dari posisi jongkok Melakukan teknik dasar berguling ke depan dari posisi berdiri 	tes	Tes keterampilan	Lakukan guling depan dari posisi jongkok dan berdiri	3x40 menit	Buku teks, buku referensi, matras

9.2 Mempraktekkan teknik dasar guling belakang serta nilai disiplin, keberanian dan tanggung jawab	Uji Diri	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan berguling ke belakang dengan membulatkan badan, berguling ke belakang dari posisi jongkok dan berdiri berpasangan atau berkelompok untuk menanamkan nilai keberanian 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami berbagai pola gerak domain dalam senam lantai Menjelaskan cara melakukan gerakan guling belakang dengan benar Melakukan teknik dasar berguling ke belakang dari posisi jongkok Melakukan teknik dasar berguling ke belakang dari posisi berdiri 	Tes tes	Tes keterampilan Tes sikap	Lakukan guling belakang dari posisi jongkok dan berdiri observasi	3x40 menit	Buku teks, buku referensi, matras
--	----------	--	---	---------	----------------------------	---	------------	-----------------------------------

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP N 1 Salam
Kelas/ Semester : VII / 1 (Ganjil)
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Tema/ Topik : aktivitas Senam Lantai (Guling Depan dan belakang)
Waktu : 2 x 2x 40 menit (2x pertemuan)

A. Standar Kompetensi :

Mempraktekkan senam dasar senam lantai dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

B. Kompetensi Dasar :

1. Mempraktekkan teknik dasar gerak guling depan serta nilai kedisiplinan, keberanian, tanggung jawab
2. Mempraktekkan teknik dasar guling belakang serta nilai disiplin, keberanian dan tanggung jawab

C. Karakter yang diharapkan :

1. Disiplin (*dicipline*)
2. Tekun (*diligence*)
3. Tanggung jawab (*responcibility*)
4. Ketelitian (*carefulness*)
5. Kerjasama toleransi (*cooperatoin*)
6. Percaya diri (*confidence*)
7. Keberanian (*bravery*)

D. Tujuan :

Pertemuan pertama :

Setelah mengikuti pembelajaran ini, diharapkan peserta didik dapat :

1. Terbiasa memanjatkan doa sebelum dan sesudah pelajaran dengan khusuk.
2. Menunjukkan perilaku sportivitas, kerja sama, bertanggung jawab, menghargai perbedaan, disiplin, dan toleransi selama bermain.

3. menjelaskan manfaat aktivitas senam lantai untuk kebugaran dengan benar.
4. Menjelaskan cara melakukan teknik dasar senam lantai guling depan dengan benar.
5. Menjelaskan cara melakukan teknik dasar senam lantai guling belakang dengan benar.
6. Mempraktekkan teknik dasar senam lantai guling depan dengan benar
7. Mempraktekkan teknik dasar senam lantai guling depan dengan benar

Pertemuan kedua :

1. terbiasa memanjatkan doa sebelum dan sesudah pelajaran dengan khusus.
2. menunjukkan perilaku tanggungjawab pada keselamatan diri dan kelompok.
3. menunjukkan perilaku disiplin menjalankan peraturan keselamatan diri dan kelompok.
4. menjelaskan manfaat aktivitas senam lantai untuk kebugaran dengan benar.
5. menjelaskan konsep gerakan roll (mengguling) dengan benar
6. menjelaskan konsep gerakan keseimbangan (*balance*) dengan benar.
7. menjelaskan cara merangkai gerakan roll dan sikap lilin dengan benar.
8. melakukan rangkaian gerakan roll dan sikap lilin dengan koordinasi yang baik

E. Materi Pembelajaran :

1. guling depan dari sikap jongkok
2. guling depan dengan sikap awal berdiri.



Materi tehnik dasar guling kedepan

- Sikap awal
- Gerakan berguling kedepan
- Sikap akhir berguling

Kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan :

1. Meletakkan tangan terlalu lebar.
2. Kakai diangkat tidak sampai belakang.
3. Sebelum pinggul dan pinggang terangkat kedua tungkai sudah dilecutkan.
4. Melecutkan tungkai kurang kuat.
5. Tidak dibantu dengan lecutan pinggul pinggang dan tolakan kedua lengan.

Gerakan guling ke belakang dapat dilakukan dengan cara guling ke belakang dengan sikap jongkok.



1. *Sikap Awal*

Sikap gerakan guling belakang sebagai berikut :

- a. Posisi jongkok tumpuan ujung kaki membelakangi matras
- b. Kedua tangan sejajar bahu, siku di tekuk, telapak tangan menghadap ke atas
- c. Kedua kaki ditekuk dan rapat, punggung membusur

2. *Teknik Pelaksanaan Gerak.*

- a. Merebahkan badan dimulai panggul dilanjutkan berguling ke belakang
- b. Saat panggul mengenai matras, kedua tangan segera dilipat ke samping telinga
- c. Mengayunkan kaki ke belakang melewati atas kepala
- d. Mendaratkan ujung kaki di atas matras

3. *Sikap Akhir.*

- a. Posisi badan condong ke depan dalam keadaan seimbang
- b. Kedua tangan lurus ke depan sejajar bahu
- c. Sikap jongkok menghadap matras

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : saintifik (scientific)
2. Metode : demonstrasi, diskusi, penugasan.

G. Media belajar

- **Alat :** Matras, Cone, Simpai, peluit
- **Media:** Ruang terbuka yang aman, Video

H. Sumber Belajar

1. Kemendikbud. 2014. Buku Pegangan Guru Pendidikan Jasmani Kelas VII. Jakarta. Edisi Revisi: Kemendikbud
2. Kemendikbud. 2014. Buku peserta didik Pendidikan Jasmani Kelas VII. Jakarta. Edisi Revisi: Kemendikbud
3. Roji. 2007. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan jilid 1 Kelas VII SMP. Jakarta: Penerbit Erlangga

I. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan pertama

Kegiatan	Diskripsi	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Berbaris, Peserta didik dibariskan 4 bersaf, peserta didik yang tinggi di sebelah kanan (dipimpin oleh peserta didik)• Memberi salam Guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam dari guru• berdoa, Peserta didik dipimpin berdoa sesuai dengan agama	20 menit

	<p>masing-masing (dipimpin peserta didik)</p> <ul style="list-style-type: none"> • presensi, Mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesehatan peserta didik secara umum • Apersepsi Guru membuka pelajaran untuk membangkitkan motivasi peserta didik dengan cara: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi yang akan dipelajari guna mengetahui seberapa jauh kompetensi awal peserta didik pada materi yang akan dipelajari sekaligus untuk mengaitkan materi pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari ➤ Menjelaskan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang akan dipelajari • Pemanasan melakukan peregangan statis dan dinamis. Guru Membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok 	
Inti	<p>Mengamati: Mengamati penjelasan konsep dan contoh gerak dasar senam lantai guling depan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca informasi tentang gerak dasar senam lantai guling depan • Mengamati tayangan video tentang senam lantai guling depan dan membuat catatan hasil pengamatan tentang gerak fundamental • Mengamati langsung peragaan yang dilakukan oleh guru <p>Menanya: Mengarahkan agar peserta didik aktif mempertanyakan</p>	85 menit

	<p>tentang berbagai gerak dasar senam lantai guling depan, misalnya : Mengarahkan agar peserta didik aktif mempertanyakan tentang bagaimana posisi tangan dan kepala saat guling depan dan manfaat gerakan senam lantai guling depan terhadap kebugaran tubuh. Guru mengamati, membimbing dan menilai kegiatan peserta didik.</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan tantangan agar peserta didik memperagakan gerakan senam lantai guling depan • Memberi kebebasan dan pilihan peserta didik untuk melakukan senam lantai guling depan • Mendiskusikan setiap gerak teknik dasar senam lantai guling depan, posisi awal jongkok, posisi tangan menumpu, posisi tengkuk, posisi gerak lanjut guling depan dengan benar dan membuat kesimpulannya. • Mendiskusikan kesulitan dan kemudahan yang sering dilakukan dan membuat kesimpulannya. • Mendiskusikan bagaimana cara memperbaiki kesulitan dalam gerakan teknik dasar senam lantai guling depan dan membuat kesimpulannya. <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan gerak dasar senam lantai guling depan yang paling sesuai untuk kebutuhan sendiri dengan menunjukkan disiplin dan percaya diri. • Peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba gerakan guling depan dengan rincian kegiatan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagi dalam 2 yaitu kelompok putra dan kelompok putri, selanjutnya tiap 	
--	---	--

	<p>kelompok dibagi 2 kelompok lagi untuk melakukan latihan guling depan sementara kelompok yang lain mengamati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tahapan berikutnya kelompok lain yang mencoba melakukan guling depan. • Guru mengawasi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan gerakan yang dilakukan peserta didik. • Guru memberi motivasi kepada peserta didik agar mampu melakukan guling ke belakang dengan benar. <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan rangkaian gerak guling depan serta menunjukkan sportif, kerjasama, bertanggung jawab, menghargai perbedaan, disiplin, dan toleransi selama pembelajaran. • Menunjukkan perilaku bertanggung jawab dalam menggunakan peralatan • Memberikan saran perbaikan kepada teman selama melakukan senam lantai guling depan • Memaparkan hasil diskusi berkaitan dengan kemampuan gerak senam lantai guling depan secara berkelompok 	
penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penenangan (<i>cooling down</i>) Setelah selesai kegiatan inti, peserta didik dikumpulkan, melakukan <i>stretching</i> yang dipimpin oleh peserta didik 2. Kesimpulan Guru dan peserta didik membuat kesimpulan dari seluruh proses pembelajaran yang telah selesai 3. Penilaian Guru membuat penilaian terhadap keberhasilan proses pembelajaran secara transparan 	15 menit

	<p>4. Refleksi dari guru dan peserta didik</p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang materi pembelajaran aktivitas senam lantai guling depan yang mereka pelajari dari sisi fungsi, kemudian guru memberi penekanan dari hasil yang disampaikan peserta didik</p> <p>5. Tindak lanjut dan penjelasan materi minggu depan</p> <p>Guru memberikan tugas untuk persiapan pembelajaran minggu depan</p> <p>6. Berdoa</p> <p>Guru menugaskan salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing.</p> <p>7. Memberi salam</p> <p>Guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam dari guru</p> <p>8. Kembali ke kelas dengan tertib dan tepat waktu.</p> <p>Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.</p>	
--	---	--

Pertemuan kedua

Kegiatan	Diskripsi	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Berbaris, Peserta didik dibariskan 4 bersaf, peserta didik yang tinggi di sebelah kanan (dipimpin oleh peserta didik) Memberi salam Guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam dari guru berdoa, Peserta didik dipimpin berdoa sesuai dengan agama 	20 menit

	<p>masing-masing (dipimpin peserta didik)</p> <ul style="list-style-type: none"> • presensi, Mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesehatan peserta didik secara umum • Apersepsi Guru membuka pelajaran untuk membangkitkan motivasi peserta didik dengan cara: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi yang akan dipelajari guna mengetahui seberapa jauh kompetensi awal peserta didik pada materi yang akan dipelajari sekaligus untuk mengaitkan materi pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari ➤ Menjelaskan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang akan dipelajari • Pemanasan melakukan peregangan statis dan dinamis. Guru Membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok 	
Inti	<p>Mengamati</p> <p>Peserta didik dalam 1 kelas dibagi dalam 2 kelompok (putra dan putri) kemudian tiap kelompok mengamati penjelasan konsep dan contoh gerak dasar senam lantai guling belakang dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca informasi tentang gerak dasar senam lantai guling belakang • Dalam kelompok kecil peserta didik mengidentifikasi gerakan dari benda dengan bentuk bulat, segitiga, dan persegi. • Mengamati tayangan video tentang senam lantai 	85 menit

	<p>guling depan dan membuat catatan hasil pengamatan tentang gerak fundamental</p> <p>Menanya</p> <p>Mengarahkan agar peserta didik aktif mempertanyakan tentang berbagai gerak fundamental guling belakang, misalnya bagaimana posisi kaki dan tangan, posisi badan, kepada teman sesuai pengalaman yang mereka ketahui dan saling bertukar informasi dengan temannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dalam kelompok kecil, peserta didik mempertanyakan konsep gerakan sikap lilin melalui diskusi. • Peserta didik mempertanyakan dalam kelompoknya, dengan panduan guru: Berdasarkan hasil pengamatan, kembangkanlah sejumlah pertanyaan yang akan kalian tanyakan, diskusikan pertanyaan apa yang akan kalian ajukan, dan kemudian tuliskan dalam LKS yang telah tersedia? • Guru memeriksa pertanyaan yang dikembangkan oleh kelompok, dan meminta kelompok yang paling baik mengajukan pertanyaan untuk membacakannya. <p>Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengulang latihan guling ke depan bergiliran, berbaris rapi dibagi sesuai jumlah matras yang tersedia. Setiap peserta didik harus antri sesuai giliran, menghargai teman, dan melakukan aktivitas sesuai peraturan dan perintah guru. 2. Dalam kelompok kecil peserta didik melakukan latihan sikap lilin dibantu teman. 3. Peserta didik melakukan latihan sikap lilin tanpa bantuan teman 	
--	---	--

	<p>4. Dalam kelompok kecil, peserta didik melakukan rangkaian sikap lilin dan guling ke belakang.</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>Dalam kelompok kecil peserta didik menemukan cara yang tepat untuk melakukan gerakan sikap lilin dan menjaga keseimbangan tubuh.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>Setiap kelompok mewakili anggotanya untuk memperagakan rangkaian roll dan sikap lilin. Setelah setiap kelompok presentasi dilanjutkan berdiskusi dan melakukan refleksi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menunjukkan sikap respek pada orang lain dengan mendengarkan secara seksama setiap ada orang lain yang berpendapat. • Memberikan saran perbaikan keterampilan kepada teman selama melakukan teknik dasar guling depan dan belakang • Mendiskusikan kelebihan dan kelemahan yang sering dilakukan saat melakukan gerakan dasar guling depan dan belakang 	
penutup	<p>1. Penenangan (<i>cooling down</i>)</p> <p>Setelah selesai kegiatan inti, peserta didik dikumpulkan, melakukan <i>stretching</i> yang dipimpin oleh peserta didik</p> <p>2. Kesimpulan</p> <p>Guru dan peserta didik membuat kesimpulan dari seluruh proses pembelajaran yang telah selesai</p> <p>3. Penilaian</p> <p>Guru membuat penilaian terhadap keberhasilan proses pembelajaran secara transparan</p> <p>4. Refleksi dari guru dan peserta didik</p>	15 menit

	<p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang materi pembelajaran aktivitas senam lantai guling depan dan sikap lilin yang mereka pelajari dari sisi fungsi, kemudian guru memberi penekanan dari hasil yang disampaikan peserta didik</p> <p>5. Tindak lanjut dan penjelasan materi minggu depan</p> <p>Guru memberikan tugas untuk persiapan pembelajaran minggu depan</p> <p>6. Berdoa</p> <p>Guru menugaskan salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing.</p> <p>7. Memberi salam</p> <p>Guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam dari guru</p> <p>8. Kembali ke kelas dengan tertib dan tepat waktu.</p> <p>Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.</p>	
--	--	--

J. PENILAIAN

a. Tes Keterampilan (Psikomotor)

Petunjuk Penilaian

Penilaian aspek psikomotor diberikan dalam bentuk penilaian proses (diberikan terhadap keterampilan cara melakukan suatu gerakan)

Butir Soal Keterampilan (Unjuk Kerja)

Praktekkan teknik dasar senam lantai guling depan dan belakang.

Penilaian ketrampilan Gerak			Keterangan
Penilaian Proses	Penilaian		

Sikap awal gerakan (skor 3)	Proses melakukan gerakan (skor 3)	Sikap akhir gerakan (skor 3)	produk (tes guling depan)	Nilai akhir	

Kriteria Penskoran:

1. Sikap awal

Skor 3 Jika : Sikap berdiri tegak, kedua lengan lurus, kedua tangan menumpu matras

Skor 2 : Jika hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar

Skor 1 : Jika hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar

2. Pelasanaan gerak

Skor 4 Jika: - Dari sikap jongkok masukan kepala diantara kedua tangan

- Dorong bahu hingga menyentuh lantai

- Dilanjutkan dengan berguling kedepan

- Pada saat kaki berada di atas, kedua tangan memeluk lutut.

Skor 3 Jika : Sikap berdiri tegak, kedua lengan lurus, kedua tangan menumpu matras

Skor 2 : Jika hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar

Skor 1 : Jika hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar

3. Pelaksanaan akhir (kembali ke sikap semula)

Skor 3 Jika: - Badan congdong kedepan

- Posisi kedua tangan berada didepan

- Berjongkok menghadap ke depan

Skor 2 : Jika hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar

Skor 1 : Jika hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar

b. Penilaian sikap/perilaku

Rubrik Penilaian sikap/Perilaku

PERILAKU YANG DINILAI	Cek (V)		
	Baik	Sedang	Kurang
1. Kerja sama			
2. Tanggungjawab			
3. Menghargai teman			
4. Disiplin			
5. Toleransi			
Jumlah skor waktu maksimal = 15			

Keterangan :

Setiap perilaku yang di cek (v) dengan rentang nilai antara 1 sampai 3.

- | | | | |
|-----------|-----|-----------|-----|
| 1. Baik | = 3 | 3. Kurang | = 1 |
| 2. Sedang | = 2 | | |

c. Tes Pengetahuan (Kognitif)

Butir soal pengetahuan

No	Butir pertanyaan	Kriteria pensekoran					Nilai akhir
		1	2	3	4	jml	
1	Menjelaskan konsep gerak mengguling dengan benar						
2	Menjelaskan konsep gerak keseimbangan dengan benar						
3	Jelaskan cara melakukan variasi gerakan posisi guling belakang dan duling depan						
4	Jelaskan cara melakukan variasi gerakan berguling dan sikap lilin dengan rangkaian yang benar						

Kriteria penilaian pengetahuan/pemahaman

- Skor 4 : jika peserta didik mampu menjelaskan tentang gerakan awal jongkok, posisi tangan, posisi tengkuk, gerak lanjut dengan benar.
- Skor 3: Jika peserta didik mampu menjelaskan 2-3 pertanyaan diatas
- Skor 2: Jika peserta didik mampu menjelaskan 1 pertanyaan diatas
- Skor 1: Jika peserta didik tidak mampu menjelaskan pertanyaan diatas

d. Rekapitulasi Penilaian

No	Nama peserta didik	Aspek – aspek penilaian			Nilai akhir <u>K+S+P</u> 3	Paraf guru
		ketrampilan	sikap	pengetahuan		

Salam, 21 Agustus 2014

Mengetahui

Guru Penjasorkes

Mahasiswa

Drs. Slamet

NIP. 19590415 198803 1 008

Sutrisno

NIM. 11601244093

Pendahuluan

A. Pengertian Senam Lantai

Menurut Imam Hidayat melalui Agus Mahendra (2000: 9) mendefinisikan senam sebagai: suatu latihan tubuh yang dipilih dan dikonstruksi dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terencana, disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual. Senam dibedakan menjadi beberapa jenis salah satunya adalah senam lantai (*floor exercise*).

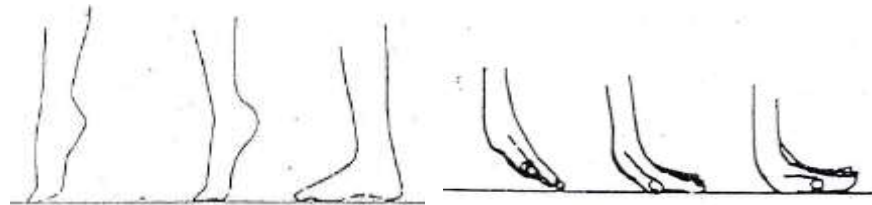
Senam lantai adalah gerakan senam yang dilakukan di lantai. Senam lantai disebut juga dengan istilah latihan bebas, karena saat melakukannya tidak menggunakan benda atau perkakas lain (alat lain). Menurut Slamet Widodo (2005 : 101) menyatakan senam lantai adalah senam yang dilakukan pada matras, unsur-unsur gerakannya terdiri atas berguling, melompat, meloncat, berputar di udara. Contoh dari senam lantai antara lain adalah sikap lilin, guling depan, guling belakang, berdiri dengan tangan dan kepala, gerakan melenting, tangan ke depan, meroda, serta gerakan merentangkan kaki.

Manfaat melakukan senam lantai selain dari segi fisik dapat mengembangkan daya tahan otot, kekuatan, kelenturan, koordinasi, kelincahan dan keseimbangan, juga dari segi mental dan sosial dapat menyediakan begitu banyak pengalaman sehingga mampu mengontrol tubuh dengan keyakinan dan tingkat keberhasilan yang tinggi, sehingga memungkinkan membantu membentuk konsep yang positif (Agus Mahendra, 2000: 14-15).

Dasar gerakan senam lantai disebut dengan pola gerak dominan yang dibedakan menjadi tujuh. Pola gerak dominan tersebut adalah:

1. *Landings* (pendaratan)

Dari semua gerak yang ada, pendaratan merupakan pola yang paling penting, sebab, pertama, kemampuan dalam hal *landing* menjamin keselamatan, dan kedua, *landing* merupakan kegiatan yang paling umum dalam senam serta menjadi penentu keberhasilannya dari hampir setiap elemen senam. Semua gerakan senam beserta setiap pola gerakan (mengayun, lokomotion, rotasi, dan posisi statis) berakhir pada sikap mendarat. Contoh:



Gambar. Pendaratan menggunakan kaki dan tangan
Sumber: Agus Mahendra, 2000

2. *Static position* (posisi statis)

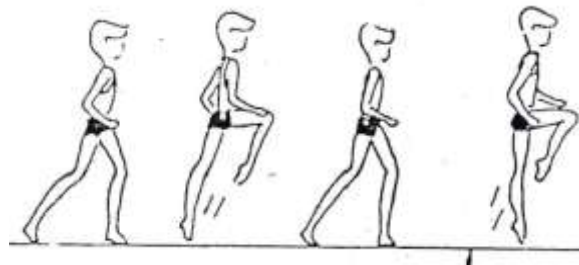
Posisi statis adalah posisi tubuh yang dibuat oleh semua posisi “bertahan” atau “diam” yang sangat umum dalam senam. Posisi ini biasanya dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu bertumpu (*support*), menggantung (*hang*), dan keseimbangan (*balance*).



Gambar. Gerakan posisi statis
Sumber: Agus Mahendra, 2000

3. *Locomotion* (gerak berpindah tempat)

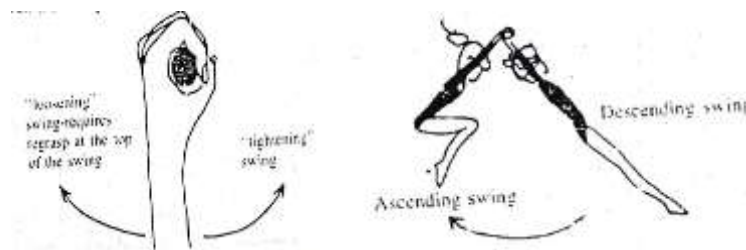
Locomotion didefinisikan sebagai berulang-ulang memindahkan tubuh atau gerak tubuh atau anggota tubuh yang menyebabkan tubuh berpindah tempat.



Gambar. Gerakan berpindah tempat
Sumber: Agus Mahendra, 2000

4. *Swing* (Ayunan)

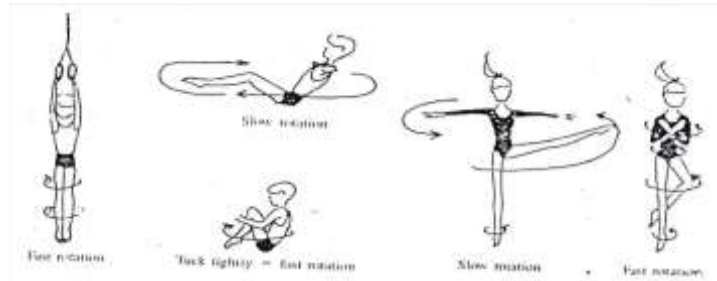
Ayunan merupakan bagian yang integral dengan senam dan dapat diperkenalkan pada tingkat keterampilan manapun. Kegiatan-kegiatan pendahuluan yang berkaitan dengan gantungan dan tumpuan, termasuk berbagai macam pegangan (*grip*) dan posisi tubuh selama menggantung atau bertumpu merupakan dasar utama dari pembentukan keterampilan mengayun.



Gambar. Gerakan ayunan
Sumber: Agus Mahendra, 2000

5. *Rotation* (Putaran)

Putaran berhubungan dengan gerak berputar yang berporos internal (tubuh), baik secara *longitudinal*, *transversal*, maupun *anterior/posterior*.



Gambar. Gerakan berputar
Sumber: Agus Mahendra, 2000

6. *Spring* (Lompatan)

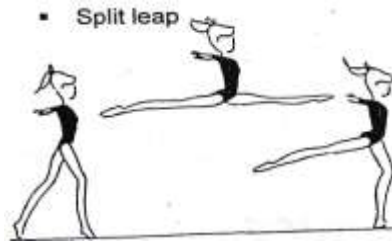
Lompatan meliputi kegiatan-kegiatan yang menghasilkan perpindahan tubuh secara cepat.



Gambar. Gerakan melompat
Sumber: Agus Mahendra, 2000

7. Layangan dan ketinggian

Layangan adalah peristiwa ketika tubuh sedang berada diudara, terbebas dari kontak dengan alat atau permukaan tanah. Sedangkan ketinggian adalah besarnya jarak antar titik berat tubuh ke permukaan tanah.



Gambar. Layangan dan ketinggian
Sumber: Agus Mahendra, 2000

A. Pengertian Guling Depan Dan Guling Belakang

1. Guling depan

Gerakan guling depan (*forward roll*) adalah gerakan mengguling atau menggelinding ke depan membulat atau dengan kata lain gerakan tubuh harus dibulatkan (Muhajir 2013 : 198). Gerakan guling depan terdapat tiga unsur pola gerak domain yaitu: pendaratan, putaran, dan gerak berpindah tempat. Urutan gerakan guling depan dimulai dari pundak, punggung, pinggang, dan panggul bagian belakang dengan posisi awal dapat dilakukan dengan sikap berdiri atau jongkok (Sujarwadi 2010 : 154). Cara melakukan aktivitas guling depan dari sikap awal jongkok adalah :

- 1) Sikap awal jongkok, kedua kaki rapat, letakkan lutut ke dada.
- 2) Kedua tangan menumpu di depan ujung kaki kira-kira 40 cm.
- 3) Kemudian bengkokkan kedua tangan, letakkan pundak pada matras dengan menundukkan kepala dan dagu sampai ke dada.
- 4) Setelah itu, lakukan gerakan berguling ke depan.
- 5) Ketika panggul menyentuh matras, peganglah tulang kering dengan kedua tangan menuju posisi jongkok.



Setelah menguasai dari sikap jongkok, maka lakukan dari sikap berdiri.

Cara melakukannya sebagai berikut :

- 1) Sikap awal berdiri dengan kedua kaki rapat, lalu letakkan kedua telapak tangan di atas matras selebar bahu, di depan ujung kaki sejauh ± 50 cm.
- 2) Bengkokkan ke dua tangan, lalu letakkan pundak di atas matras dan kepala dilipat sampai dagu menempel pada bagian dada.
- 3) Selanjutnya dengan, berguling ke depan, yaitu saat panggul menyentuh matras lipat kedua kaki dan pegang tulang kering dengan ke dua tangan menuju ke posisi jongkok.



Kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan saat melakukan guling depan adalah :

- 1) Ke dua tangan yang bertumpu kurang tepat (dibuka terlalu lebar atau terlalu sempit, terlalu jauh atau terlalu dekat) dengan ujung kaki.

- 2) Tumpuan salah satu atau ke dua tangan kurang kuat sehingga keseimbangan badan kurang sempurna dan akibatnya badan jatuh ke samping.
- 3) Bahu tidak diletakkan di atas matras saat tangan dibengkokkan.
- 4) Saat gerakan berguling ke depan, ke dua tangan tidak ikut menolak.

Bentuk-bentuk kegiatan latihan khusus dalam melakukan guling depan antara lain :

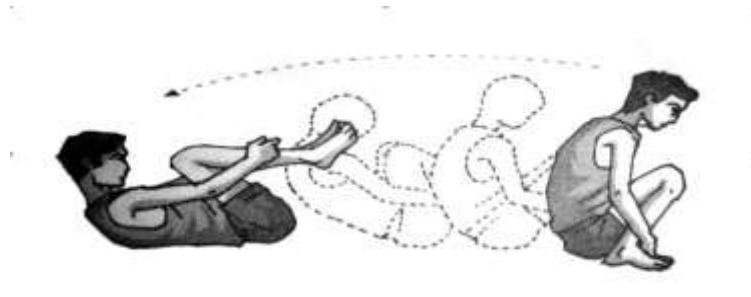
- 1) Membulatkan badan dari sikap duduk di matras dengan mencondongkan badan ke belakang bersamaan dagu rapat didada dan angkat kembali badan ke depan hingg duduk kembali.



Gambar 3: Menggulingkan badan

Sumber: Roji (2007: 115)

- 2) Membulatkan badan dari sikap jongkok di matras dengan menjatuhkan badan ke belakang dengan tetap ke dua kaki dipeluk dan dagu dirapatkan ke dada.



Gambar 4: Membulatkan badan

Sumber: Roji (2007: 115)

- 3) Menggulingkan badan dari sikap jongkok dengan memeluk ke dua lutut dan menggulingkan badan kedepan dan dengan cepat kedua tangan memeluk kedua tangan memeluk lutut dirapatkan ke dada.



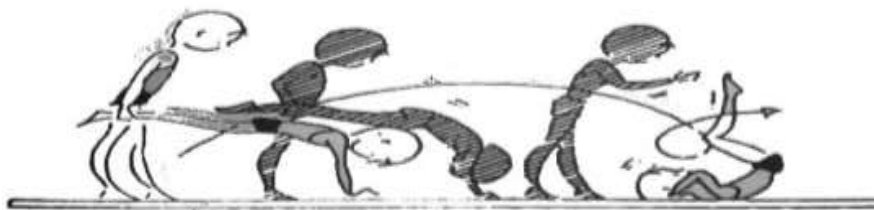
Gambar 5: latihan menggulingkan badan
Sumber: Roji (2007: 116)

- 4) Menggulingkan badan dengan merendahkan tumpuan kedua tangan.



Gambar 6: Berguling dengan bidang miring
Sumber: Roji (2007: 116)

- 5) Gerobak dorong guling depan



Gambar 7: Gerobak dorong guling depan
Sumber: Hendra Agusta (2009: 88)

2. Guling Belakang

Guling belakang (back roll) adalah menggelundung ke belakang, posisi badan harus tetap membulat, yaitu kaki dilipat, lutut tetap melekat di dada, kepala ditundukkan sampai dagu melekat di dada (Muhajir 2013 : 198). Gerakan guling belakang terdapat tiga unsur pola gerak domain yaitu: pendaratan, putaran, dan gerak berpindah tempat. Gerakan guling ke belakang dimulai dari panggul bagian belakang, pinggang, punggung, dan pundak. Cara melakukan guling belakang dengan sikap jongkok sebagai berikut :

- 1) Siap awal pada posisi jongkok, kedua tangan di depan dan kakik sedikit rapat.
- 2) Kepala ditundukkan, kemudian kaki menolak ke belakang.
- 3) Pada saat panggul mengenai matras, kedua tangan segera dilipat ke samping telinga dan telapak tangan menghadap kebagian atas untuk siap menolak.
- 4) Kaki segera diayunkan ke belakang melewati kepala, dibantu oleh kedua tangn menolak kuat dan kedua kaki dilipat sampai kaki dapat mendarat di atas matras ke sikap jongkok



Kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan saat guling belakang adalah sebagai berikut:

- 1) Sikap tubuh kurang bulat sehingga keseimbangan tubuh kurang baik saat mengguling ke belakang.
- 2) Salah satu tangan yang menumpu kurang kuat atau bukan telapak yang digunakan untuk menumpu di atas matras.
- 3) Tangan yang digunakan untuk menolak kurang kuat sehingga tidak bisa mengguling ke belakang.
- 4) Kepala menoleh ke samping, akibatnya posisi mengguling tidak sempurna (menyamping).
- 5) Mendarat dengan menggunakan lutut sehingga keseimbangan tidak terjaga dan oleng.

Bentuk-bentuk kegiatan latihan khusus dalam melakukan gerakan guling belakang antara lain :

- 1) Mengangkat kedua kaki ke belakang dari sikap tidur terlentang dan kedua lengan lurus ke samping badan.



Gambar 10: latihan mengangkat kaki
Sumber: Roji (2007: 118)

- 2) Mengangkat kedua kaki ke belakang dari sikap tidur terlentang dan kedua telapak tangan menempel matras di samping telinga.



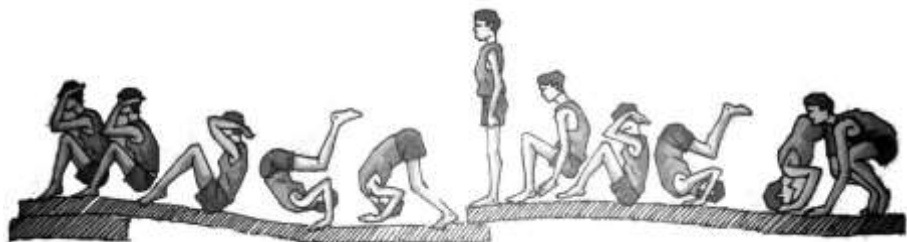
Gambar 11: Guling ke belakang dari ketinggian
Sumber: Roji (2007: 118)

- 3) Berguling ke belakang dengan menolak dengan kedua tangan dan gulingkan badan ke belakang, saat kedua kaki melewati kepala.



Gambar 12: latihan berguling ke belakang
Sumber: Roji (2007: 118)

- 4) Berguling ke belakang pada matras yang dipasang miring, gerakan diawali sikap jongkok dan dilanjutkan dengan sikap berdiri.



Gambar 12: latihan berguling ke belakang
Sumber: Roji (2007: 118)

EVALUASI SUMBER BELAJAR

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan cara klik pada huruf a, b, c atau d yang ada pada pertanyaan-pertanyaan berikut!

1. Istilah lain dari senam lantai adalah
 - a. *Tumbling*
 - b. Akrobatik
 - c. *Gymnastik*
 - d. *Flour excercise*
2. Gerakan dasar senam yang sering dilakukan untuk tindakan penyelamatan gerakan posisi jatuh ke depan adalah
 - a. Guling kebelakang
 - b. Guling ke depan
 - c. Meroda
 - d. Melenting ke depan
3. Alas yang biasa digunakan dalam pembelajaran senam lantai di sekolah adalah
 - a. Kasur
 - b. Matras
 - c. Keramik
 - d. tanah
4. Saat melakukan guling depan, ternyata pada akhir gerakan menghadap ke samping kiri, maka bagian yang tidak kuat adalah
 - a. tangan kanan
 - b. tangan kiri
 - c. kaki kanan
 - d. kaki kiri
5. Agar gerakan ke depan atau ke belakang dapat berhasil maka sikap tubuh harus

- a. Tegak
 - b. Rileks
 - c. Membulat
 - d. Membulat kuat
6. Urutan gerakan guling depan setelah pundak adalah
- a. Daguk
 - b. Kepala
 - c. Punggung
 - d. Panggul
7. Urutan gerakan guling belakang setelah panggul bagian belakang adalah
- a. Kepala
 - b. Punggung
 - c. Pinggang
 - d. Pundak
8. Posisi badan yang benar ketika melakukan guling depan adalah badan
- a. Dibulatkan ke depan
 - b. Diluruskan ke depan
 - c. Dimiringkan ke depan
 - d. Disilangkan ke depan
9. Posisi kedua tangan saat melakukan gerakan guling belakang adalah
- a. Memegang lutut
 - b. Memegang kepala
 - c. Di samping telinga
 - d. Di samping pinggang
10. Berikut urutan yang benar mengenai perkenaan badan pada matras saat berguling ke depan adalah

A	B	C	d
<ul style="list-style-type: none"> • Tengkok • Punggung • Panggul bagian belakang 	<ul style="list-style-type: none"> • Punggung • Tengkok • Panggul bagian belakang 	<ul style="list-style-type: none"> • Kedua tangan menangkap bola • Kedua lutut disilangkan • Kedua tumit kaki diputar • Pinggul dipertahankan 	<ul style="list-style-type: none"> • Depan kepala • Punggung • Tengkok

11. Bila guling depan diawali dengan sikap berdiri, maka sikap kedua kaki yang benar pada akhir gerakannya adalah

- Kedua kaki dirapatkan dengan lutut lurus
- Kedua kaki dirapatkan dengan lutut ditekuk
- Kedua kaki dibuka ke samping dengan lutut lurus
- Kedua kaki dibuka dengan lutut ditekuk

12. Bila guling belakang diawali dengan sikap berdiri, maka sikap kedua lengan yang benar pada akhir gerakannya adalah

- Lurus ke samping sejajar bahu
- Lurus ke atas di samping telinga
- Lurus ke bawah sejajar bahu
- Lurus ke depan sejajar bahu

13. Berikut urutan yang benar mengenai perkenaan badan pada matras saat berguling ke belakang, adalah

A	B	C	d
<ul style="list-style-type: none"> • Panggul bagian belakang • Pinggang • Punggung 	<ul style="list-style-type: none"> • Tengkok • pinggang • punggung • panggul bagian belakang 	<ul style="list-style-type: none"> • Dahi • pinggang • punggung • panggul bagian belakang 	<ul style="list-style-type: none"> • punggung • panggul bagian belakang • pinggang

• Tengkok			• tengkok
-----------	--	--	-----------

14. Faktor yang mempengaruhi peserta didik tidak dapat melakukan guling depan dengan baik adalah

- Otot bahu dan punggung yang lentur
- Otot leher kaku dan kurang kuat
- Cepatnya gerakan mengguling
- Rasa percaya diri tinggi

15. Posisi yang benar saat akan melakukan guling ke belakang yang benar adalah

- Di depan matras
- Membelakangi matras
- Di samping matras
- Di sebelah kanan matras

Jawaban:

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. D | 6. C | 11. A |
| 2. B | 7. B | 12. D |
| 3. B | 8. A | 13. A |
| 4. B | 9. C | 14. B |
| 5. C | 10. A | 15. B |

Daftar Pustaka

- Agusta Hendra. 2009. *Pola Gerak Dalam Senam 2*. Jakarta: IPA Abong
- John, Mary. 2008. *dasar-Dasar Senam*. Bandung: Angkasa
- Mahendra, Agus. 2000. *Senam*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- Mahmudi Sholeh. 1992. *Olahraga Pilihan: Senam*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Mary Jean dan John. 2008. *Dasar-dasar Senam*. Bandung: Angkasa Bandung
- Muhajir. 2014. *Buku Pegangan Guru Pendidikan Jasmani Kelas VII*. Jakarta. Edisi Revisi: Kemendikbud
- Slamet Widodo. 2005. *Pendidikan Jasmani SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Piranti Darma Kalokatama
- Soekarno Wuryati. 1985. *Teori Dan Praktek Senam Dasar*. Yogyakarta: Intan Pariwara
- Sujarwadi. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan; Untuk Kelas VII SMP/MTS*. Jakarta : Intan Pariwara

CARA PENGOPERASIAN SUMBER BELAJAR

MATERI GULING DEPAN DAN GULING BELAKANG

1. Silakan hidupkan komputer anda.
2. Silakan buka *file intro exe*. Setelah berhasil dibuka maka akan muncul simbol *f* main, setelah itu klik 2(dua) kali pada simbol *f*, dan anda akan masuk ke **menu awal**.
3. Pada **menu awal** terdapat video perlombaan senam lantai dan tombol **mulai** yang terdapat di kanan bawah untuk masuk ke **menu belajar**
4. Pada **menu belajar** terdapat beberapa tombol menu yang dapat anda pilih dengan cara meng-*klik* tombol yang anda kehendaki, jika anda ingin kembali ke **menu belajar** *klik* tombol **menu awal** atau *klik* **gambar rumah**. Silakan buka menu pada menu belajar secara berurutan.
5. Masuklah ke **menu materi** sesuai dengan urutan menu belajar. Ikuti setiap petunjuk yang anda temui dalam layar monitor, misalnya untuk masuk ke *layer* berikutnya dapat meng-*klik* tombol anak panah yang mengarah kekanan dan untuk kembali ke halaman sebelumnya dengan cara meng-*klik* tombol anak panah yang mengarah kekiri yang ada di sebelah kanan bawah. Jangan beralih dari menu materi sebelum anda menguasai materi tersebut.
6. Beralihlah ke **menu evaluasi** jika anda sudah benar-benar menguasai materi.
7. Pada **menu evaluasi** terdapat **kolom nama dan kelas** yang harus anda isi terlebih dahulu, kemudian *klik* tombol mulai untuk memulai mengerjakan.

8. Kerjakan soal evaluasi sesuai jawaban yang anda anggap paling benar dengan memilih pada tombol A, B, C, atau D, setelah selesai anda akan langsung mendapatkan informasi tentang jumlah nilai yang anda peroleh.
9. Jika anda belum puas dengan nilai yang diperoleh silahkan kerjakan kembali dengan *klik* tombol **ulangi** yang berada di kanan bawah.
10. Jika anda ingin keluar dari progam sumber belajar maka *klik* tombol kembali yang ada di **menu belajar**, kemudian meng-*klik* **tombol keluar**.

Lampiran 12. Lembar Observasi

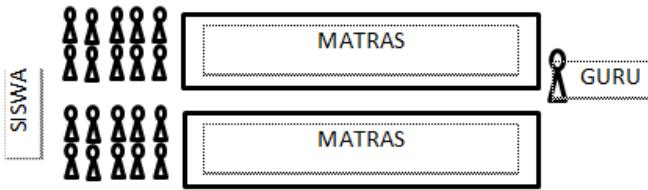
LEMBAR OBSERVASI

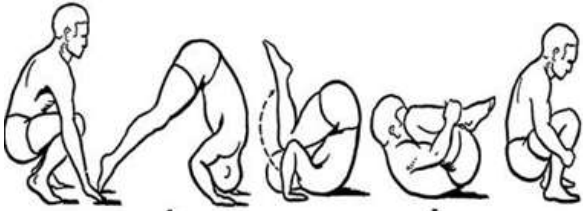
KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN PENJASORKES

Materi Pokok : senam lantai
 Hari / tanggal : selasa, 26 Agustus 2014
 Waktu : jam ke 1 sampai 3
 Kelas : VII E
 Sekolah : SMP N 1 Salam

Isilah kolom pelaksanaan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom “Ya” jika aspek yang diamati terlaksana dan beri tanda ceklis (√) pada kolom “Tidak” jika aspek yang diamati tidak terlaksana kemudian deskripsikan apa yang terjadi di kelas sesuai dengan aspek yang diamati.

Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Catatan
Kegiatan Pendahuluan			
1. Guru membariskan siswa	√		
2. Guru menghitung jumlah siswa yang hadir	√		
3. Guru mengabsen siswa yang hadir	√		
4. Guru memeriksa kelengkapan siswa	√		
5. Guru memimpin do'a	√		
6. Guru memberikan presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran	√		
7. Melakukan pemanasan statis dan dinamis	√		
Kegiatan inti			
1. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan kepada siswa	√		Guru menjelaskan materi senam lantai dengan menggunakan

			metode ceramah.
<p>2. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok menghadap ke matras</p> 	√		<p>Guru kurang menggunakan alat bantu pembelajaran, baik berupa buku pelajaran maupun media yang laen.</p>
<p>3. Siswa melakukan guling depan secara bergantian</p> <ol style="list-style-type: none"> Mula-mula sikap jongkok, kedua kaki rapat, letakkan lutut ke dada, kedua tangan menumpu di depan ujung kaki kira-kira 40 cm Bengkokkan kedua tangan, letakkan pundak pada matras dengan menundukkan kepala, dagu sampai ke dada Lanjutkan dengan melakukan gerakan berguling ke depan, ketika panggul menyentuh matras, peganglah tulang kering dengan kedua tangan menuju posisi jongkok. 			<p>siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru sehingga pada saat pelaksanaan mencoba guling depan tidak melakukan semua tahapan proses gerakan, selain itu, ada juga yang mau</p>

			<p>melakukan dikarenakan tidak percaya diri yang menimbulkan ketakutan pada diri siswa.</p>
Kegiatan penutup			
1. Melakukan cooling down	√		
2. Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat Rangkuman/simpulan pelajaran	√		
3. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram	√		
4. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran	√		
5. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik	√		
6. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.	√		
7. Melakukan do'a dan bubar.	√		

Salam, 26 Agustus 2014

Obsever,

Sutrisno

Lampiran 13. Wawancara dengan peserta didik

Hasil wawancara dengan peserta didik

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat adik-adik terhadap sumber belajar yang baru saja kita pelajari?	Asik kak, lebih menarik dibanding baca buku karena ada videonya juga
2.	Bagaimana suasana pembelajarannya, apakah kalian senang dan lebih paham sekarang terhadap materi berguling?	Iya kak, suasananya lebih menyenangkan
3.	Apakah materi yang disajikan disumber belajar ini menurut kalian masih kurang?	Saya menunjuk peserta didik, namanya J. Menurut saya sudah bagus kok kak, sudah ada penjelasan, contoh gerakan langsung memakai video jadi lebih paham
4.	Bagaimana menurut adik-adik dalam pengoperasian sumber belajar ini, mudah atau sulit?	Mudah pak, tadi didalamnya ada menu belajarnya kalau tidak salah dan petunjuk penggunaannya jadi mudah
5.	Bagaimana tampilan sumber belajar ini menurut kalian?	Saya menunjuk peserta didik, namanya A. Tampilannya bagus kak warnanya cerah-cerah, jadi bikin semangat
6.	Bagaimana menurut kalian tampilan video dan gambar yang disajikan?	Sudah baik kak, dalam videonya dikasih penjelasan tulisan dan suara kakak jadi bisa fokus
7.	Apakah kalian semua sekarang sudah merasa lebih berani untuk mengikuti pembelajaran senam lantai?	Berani kak, 31 peserta didik menjawab
8.	Menurut kalian apakah sumber belajar ini layak digunakan?	Bagus untuk digunakan kak, layak. Yang penting punya laptop apa komputer

Kesimpulannya adalah peserta didik merasa senang dengan adanya sumber belajar sebagai penunjang pelaksanaan proses pembelajaran sehingga rata-rata para peserta didik lebih termotivasi untuk melakukan gerakan berguling dalam senam lantai. Ada juga beberapa yang masih ragu jika ada temannya yang mengganggu. Melihat dari materi, penjelasan gambar dan video, serta tampilan sumber belajar para peserta didik berpendapat sumber belajar tersebut layak digunakan, hanya saja harus mempunyai laptop atau perangkat komputer.

Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian





